año 5 / número 52 / junio 2013

games tribune magazine

www.gamestribune.com

XBOX 360 - PLAYSTATION 3 - PC - WIIU - NINTENDO 3DS - PSVITA - IOS - ANDROID - TECNOLOGÍA



ANÁLISIS

Dragon's Dogma Dark Arisen

Persona 4: Arena

Soul Sacrifice

God Mode

FX Futbol

AVANCES

Batman Arkham Origin

Remember Me

Saints Row IV

Masacre

METRO LAST LIGHT

proyectocromatic.com pixelbuster.es ultimonivel.net videojuegosyconsolas.com
zehngames.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com logros360.com
portalgameover.com hombreimaginario.com coliseogamer.com guiltybit.com



Machacándonos el Joystick_

El podcast que le toca los píxeles al mundo del videojuego.

1 Podcast para descargar

¿Y tú cómo la tienes?



GORDOTA Y POTENTE



LISTA PARA DISPARAR



PEQUEÑA PERO CON TABLETA



SOBADA POR DELANTE Y POR DETRÁS



MULTI TAREA



ESTEREO SCOPICA







VIEJA PERO TODAVíA FUNCIONA

 @machacandonos

 Machacándonos el Joystick

www.machacandonos.com

editorial

@gamestribune

NÚMERO 52 - JUNIO 2013

¿Quién piensa en nosotros?

No lo voy a negar. Tenía muchas esperanzas en ver que era lo que Microsoft tenía preparado para nosotros. Tal vez demasiadas. Y por ello el chasco que me he llevado ha sido monumental.

El gran centro de entretenimiento que planean en Redmond es un rejón a todo lo bueno conseguido durante los años de vida de Xbox 360. One se ha presentado al mundo como una máquina para ver la tele con una cantidad de servicios que no vamos a oler por estas tierras. Y lo peor de todo es el peaje a pagar. ¿Nos quejábamos de DRM?

No voy a hablar de datos técnicos. Sinceramente me dan igual siempre y cuando haya juegos que me entretengan. Hablo de sensaciones. Microsoft ha ideado una máquina fruto de las presiones de las majors y que ha dejado de lado el sentido común que demandan los consumidores. Muerte a la segunda mano dulcificada con el "debemos adquirir el derecho a jugar". Conexión permanente disimulada con "solo una vez cada 24 horas". Kinect, un invento que no ha cuajado precisamente por falta de juegos de calidad y aplicaciones que merezcan la pena, en modo escucha en nuestro salón.

He disfrutado muchísimo con lo que hasta ahora me han dado. Pero si esto es lo que me ofrece el futuro, que paren el tren, que yo me bajo. ¿Será que me estoy haciendo ya mayor? ¿O será que quieren hacerme comulgar con ruedas de molino?



Gonzalo Mauleón
Director GTM
@mozkor17

GTM





ISSN 2014-4652

Games Tribune Magazine es una publicación propiedad de **Ediciones Games Tribune SL**, con domicilio social en C/ Bartolomé de Carranza nº46, 2º Dcha, Pamplona, e inscrita en el Registro Navarro Mercantil, Tomo 1654, Folio 34, Hoja NA-32809 en base al documento: 1/2013/690,0

staff GTM

GAMESTRIBUNEMAGAZINE

DIRECTOR
Gonzalo Mauleón de Izco

REDACTOR JEFE
José Barberán Humanes

JEFE DE ACTUALIDAD
Daniel Meralho

JEFE DE PRODUCTO
Jorge Serrano

REDACCIÓN
Daniel Tirador
Adrián Suárez
Rodrigo Oliveros Oña
Octavio Morante
Sergio Colina
Santiago Figueroa
Xavi Martínez
Nacho Bartolomé
Rubén García Hakka
Juan E. Fernández
Andrea Gil
Mauricio Fernández

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Jose A. Campillo Payeras
Andrés Martínez

COLABORAN
Javier Lezón "J"
Kahos
Razor
Guillermo Serrano

CONTACTO
contacto@gamestribune.com

PUBLICIDAD
jserrano@gamestribune.com

HABITUALES

Noticiero 07
GTM Geek News 10
Mundo Smartphone 12
Distribución digital 14
Way of the Dogg
Doritos Crash Course 2
Monográficos by GTM 16
Akira Yamaoka
Franquicias 20
Tomb Raider
iDÉAME 2013.............................. 48
Falacia: El argumento importa .. 52
Falta de ganas 56
La burbuja de los juegos móviles 58
La Tribuna 60
¿PC o consola?
Cuando menos es más
Beat'em ups, el resto de la esencia (II) 64
Rincón Indie 68
10000000
Rincón abyecto 70
Hardware & Tecnología 72
MegaFlashRom SCC+ SD
No solo juegos 76
Retro 152
Remakes
Donkey Kong
Super Off Road
Radiografía: Crash Bandicoot 158
Hypes, destripes y promesas 164
Phantis 168
Matamarcianos 172
Cariño, no he educado al niño 176
Logros 180
Umor se escribe con h 182

ESPECIALES



28
Llega Xbox One
La nueva máquina de Microsoft



36
Firma invitada
Buscando un nuevo público



42
Del cartón al píxel
Juegos de rol y videojuegos

índice

AVANCES



80

Assassin's Creed IV

Comienza una nueva era



84

Remember Me

El recuerdo de un recuerdo

Masacre 88

El mercenario bocazas llega a primera divisón

Lost Planet 3 92

Peligro helado

Batman: Arkham Origins 96

El final de la saga será el principio

Saints Row IV 100

Los *moraos* al frente del mundo libre

ANÁLISIS



106

Metro Last Light

Una pesadilla "Undergraund"



112

Soul Sacrifice

Salvación contra sacrificio

Dragons Dogma Dark Arisen 118

Original y expansión en un jugoso pack

Star Trek 122

Terraria 126

Sacred Citadel 130

Persona 4: Ultimate in Mayonaka Arena 134

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move 138

FX Fútbol 142

God Mode 146

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes *j.piñero/a.gil/c.climent/a.rey/d.tirador/j.humbrías*

Castlevania: Lords of Shadow, la entrega más exitosa

Aunque Konami no ha desvelado las cifras de ventas, si ha anunciado que Lords of Shadows es la entrega de la franquicia que más ha vendido en la historia. Teniendo en cuenta lo prolífica que es esta propiedad intelectual (38 entregas desde la primera aparecida para NES en 1986), es un magnífico dato para los creadores del juego, Mercury Steam.

La segunda parte será lanzada a finales de año para la actual generación de consolas, pero Dave Cox de Konami (productor de la saga) cree que no podrá repetir las cifras de ventas del primero, ya que el género hack-and-slash no está pasando por su mejor momento si hablamos de ventas.

Final Fantasy VIII - HD anunciado para PC

Este juego (lanzado en 1999 para PlayStation) ya tuvo su port para PC en el año 2000, pero la calidad tan mala de la conversión hizo que la crítica fuera muy dura con ella. Quizás Square Enix pretenda purgarse con el lanzamiento de una versión remasterizada para ordenadores, aunque los cambios parecen sólo afectar a la resolución (ahora en HD) y puede que no aprovechen todo el potencial.

Ha sido confirmado sólo para el mercado nipón pero recordemos que FFVII finalmente salió de sus fronteras para llegar a las plataformas digitales de occidente, así que es muy probable que ocurra lo mismo en esta ocasión.

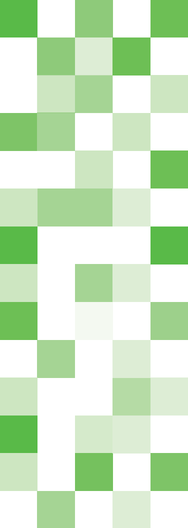
Electronic Arts abandona el Pase Online

John Reseburg, director sénior de comunicación corporativa de Electronic Arts, ha anunciado que los futuros juegos de EA no traerán el polémico pase Online en sus próximos lanzamientos. Según ha declarado, esta medida que fue creada para evitar la venta de segunda mando y la piratería, no ha hecho más que perjudicar al usuario final haciendo que no pueda disfrutar de los juegos en su totalidad.

Así que escudando a la comunidad, Electronics Arts ha decidido eliminar los pases online, centrando todos sus esfuerzos en la creación de nuevos contenidos en lugar de bloquear las capacidades online de sus juegos.



Sony ha anunciado que durante su conferencia prevista para el 10 de junio con motivo del E3 podremos ver por primera vez el diseño de su nueva máquina Playstation 4. Mientras tanto debemos seguir conformándonos con el mando





Blizzard anuncia que Diablo 3 usará el Touchpad de Dual Shock 4

Según John Hight, director de producción de Blizzard Entertaiment, dichas funcionalidades agilizarán la experiencia de un juego tan profundo como Diablo III. Por otro lado, afirma que el touchpad les dará la oportunidad de simplificar la interfaz de manera que sea posible acceder rápidamente a los objetos del inventario sin que ello entorpezca la acción ni sobrecargue los botones. El touchpad es una de las características más destacadas del nuevo DUal Shock 4, aún así, el funcionamiento exacto en Diablo III está por desvelarse.

Diablo III fue anunciado para PS3 y PS4 durante el evento realizado por Sony el pasado febrero, e implementará en consola nuevas características tanto en interfaz como en sistema de control, que permitirá al jugador controlar directamente al personaje.

Además, la versión para consola, permitirá el juego offline, a diferencia de las versiones para MAC y PC, que obliga al jugador a permanecer conectado de manera permanente al servicio de Battle.net de Blizzard, incluso en partidas de un solo jugador.



Guild Wars 2 tendrá su primera expansión

Guild Wars 2 recibirá su primera expansión a cargo de ArenaNet y NCSoft, y seguramente viniendo de éstas, se preveen nuevos contenidos y nuevas misiones para todos los jugadores del gigantesco mundo de Tyria.

El juego, en constante evolución a través de la gran cantidad de parches, eventos y actualizaciones que suelen darse lugar casi cada semana, nos brinda así con este añadido muchísimas horas extra de entretenimiento sobre todo para aquellos que ya se conocen en demasía su mecánica.

Sin embargo no parecen haber trascendido todavía, más datos de la expansión ni cuándo será su fecha exacta de lanzamiento. Lo más probable es que aún nos encontremos en los inicios de su periodo de gestación.

Tampoco se ha confirmado lo más importante para la gente de a pie; si la misma expansión se descargará al igual que un parche o cualquier otro evento, o si será gratuita o en cambio la conseguiremos pagando religiosamente; al igual que en el pasado con las expansiones de su antecesor, Guild Wars.

Habrá que esperar un tiempo para saber éstos y más detalles.

Sony anuncia Gran Turismo 6 para esta generación

La rumorología llevaba bastante tiempo hablando de él, pero no ha sido hasta ahora que Sony y Polyphony Digital han anunciado oficialmente Gran Turismo 6, la próxima entrega de la saga que ya lleva más de 15 años proporcionándonos una experiencia de simulación de conducción amada por muchos.

Esta nueva entrega anuncia que tendrá más de 1200 modelos de coches, 19 nuevos circuitos a los que se unirán todos los que ya estaban en GT5, un nuevo motor que hará de la conducción mucho más realista, y muchas cosas más. Gran Turismo 6 saldrá a la venta a finales de año para Playstation 3, aunque no se descarta una versión para Playstation 4 en el futuro.

Nintendo y Sega firman un contrato de exclusividad

Los que antaño fueran enemigos acérrimos ahora han unido definitivamente sus fuerzas. Nintendo anunció en el pasado Nintendo Direct que tuvo lugar el 17 de Mayo, que han firmado un acuerdo de exclusividad con SEGA para la franquicia Sonic The Hedgehog.

Este acuerdo será, en un principio, tan solo para los tres próximos juegos del erizo, dos de ellos anunciados en el mismo evento: Sonic Lost Worlds, un nuevo juego de plataformas exclusivo para Nintendo 3DS y Wii U, y también Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos de Invierno Sochi 2014. Hay un tercer título, del que aun no sabemos nada.

Con esta exclusividad Nintendo pretende reforzar el catálogo de su nueva consola.

Coliseo Gamer celebró su torneo de Battlefield 3

Battlefield 3 se convirtió el pasado 30 de Abril en el centro de atención de la mayoría de los usuarios del portal de juego online Coliseo Gamer. Desde las 23:00 hasta casi las 2:00 de la madrugada tuvo lugar el I Torneo de Battlefield 3 en Xbox 360 y podemos catalogarlo de un verdadero éxito. Veinte jugadores se enfrentaron para conseguir alzarse con la victoria en el campo de batalla, solo uno de los dos equipos tocó la gloria.

Nuestra más sincera enhorabuena al equipo vencedor y en especial a los tres que consiguieron las mayores puntuaciones y que serán premiados como merecen: DoGPaTeR (SSX para 360). Potato mast3r y Mirage (Gorra Dead Island Riptide)



Guión y dibujo : Jaume Font Rosselló | http://jfrteam.deviantart.com/gallery

GTM Geek News:

Comienza el desarrollo del 5G

Permitirá alcanzar hasta 10 Gbps



Mientras asistimos a la encarnizada lucha que ahora mismo mantienen Yoigo y Orange por ser los primeros en traer el 4G a España, Samsung ha hecho público este mes que las primeras pruebas de desarrollo de 5G han sido más que satisfactorias. Aunque eso sí, nos emplaza a un lejano 2020 para poder ver el desembarco comercial de esta tecnología.

Puede parecer una fecha desorbitada, pero totalmente lógica si atendemos a los tiempos de desarrollo que han necesitado los actuales estándares a lo largo de su historia. Por poner un ejemplo cercano, el ya mentado 4G inició sus pruebas de desarrollo en 2001.

En los primeros test, Samsung ha conseguido transmitir a una velocidad de 1 Gbps utilizando la banda ancha de 28 Mhz haciendo uso de 64 antenas, aunque ya ha avisado que en teoría es posible multiplicar esos guarismos por 10 y alcanzar la estratosférica cifra de 10 Gbps. Algo descomunal si atendemos a lo que puede llegar a ofrecer el 4G, unos "escasos" 301 Mbps.

De todas maneras aún falta mucho para ver cuál será la velocidad comercial que puede alcanzar esta infraestructura. No olvidemos que aunque la teórica del 4G permite alcanzar casi ese tercio de giga, actualmente los distintos operadores salvo casos muy extraordinarios ni se acercan a los 10 Mbps. No ha sido hasta este mismo 2013 y en puntos muy concretos del globo donde esa barrera se ha roto y se ha alcanzado el que ahora es el techo, los 60 Mbps.

Ahora bien, ¿necesitamos estas burradas? El tiempo lo dirá. A día de hoy es algo totalmente innecesario para la inmensa mayoría de los mortales y el uso que realizan con su Smartphone.

Tendremos Samsung S4 Google Edition

Tendremos experiencia Nexus en el nuevo buque insignia coreano



Los caminos de Google y Samsung vuelven a cruzarse. Aunque esta vez el matrimonio no va a resultar tan interesante a los ojos del consumidor, puesto que poco va a repercutir en nuestro bolsillo.

La nueva alianza pasa por convertir el flamante nuevo Galaxy S4 en una experiencia Nexus. ¿Traducido? Vamos a tener un S4 mantenido por Google, pero que mantiene el precio de Samsung: 649$ disponible a partir del 26 de junio en Google Play Store.

¿Qué ventajas ofrece esta simbiosis? Realmente pocas. Este modelo de teléfono mantiene el hardware original intacto y se limita a ofrecer una stock rom de Google limpia, 16Gb de almacenamiento interno y conectividad LTE. De esta manera desaparece completamente TouchWiz.

Hasta ahora Google había mantenido una política muy atractiva, ya que era capaz de ofrecer teléfonos con prestaciones muy altas a precios ajustados gracias a acuerdos que alcanzaba con diferentes fabricantes. No en vano, su última apuesta, Nexus 4 fabricado por LG, y cuyo hermano Optimus podíamos encontrar por casi el doble de precio que el apoyado por Google. Un auténtico caramelo pero que tuvo una distribución nefasta por culpa de no lograr casi nunca copar la demanda (las malas lenguas dirán que ha sido una maniobra intencionada).

Sin embargo con este movimiento con Galaxy S4, parece que antes de ver un Nexus 5 habrá más traslados de experiencias Nexus a terminales de alta gama de los fabricantes tradicionales. Esto irremediablemente parece un freno a esa política de ajuste de precios.

Mundo Smartphone:
Hope

Cada mes, los juegos para smartphone que no te puedes perder



Nos encontramos ante algo difícil de clasificar, más que un juego en sí, una experiencia interactiva que rompe todos los moldes establecidos, desde la propia narrativa del videojuego, a la estructura del mismo, pasando por los dogmas tópicos de todo cuento de hadas. Hope es una historia de, como su nombre indica, esperanza. Pero también de dolor, incertidumbre, agonía, del más puro terror.

Y es que lo que parece la típica historia de princesitas raptadas y príncipes azules da un giro cuando en lugar de seguir paso a paso las aventuras del heroico príncipe, vemos los hechos desde el punto de vista de la princesa, en su cautiverio.

Desde su punto de vista iremos siguiendo sus experiencias, sus emociones, temores, dudas, recuerdos, aburrimiento...de una particular manera. Cada día, tan solo podremos "jugar" 5 minutos, donde podremos ver esos minutos en la vida de la princesa durante su cautiverio, durante varios días, hasta el desenlace final, que no revelaremos.

Tan solo 5 minutos diarios son suficientes para transmitirnos la desesperación y dolor de la princesa, gracias a una potente narrativa, banda sonora y fotografía.

La jugabilidad se resume en lo que el encierro nos permite, que no es mucho, pero eso ayuda a potenciar la sensación de agobio

Hope es una de esas cosas que hacen grande esta industria, Arte en estado puro.

Valoración de los usuarios



Valoración de GTM



PVP:

Gratis



Cats Outernet

Todos sabemos que si algo hay en internet, son videos de gatitos. ¿Pero qué pasaría si esos gatos rompiesen la barrera de la realidad y nos invadieran desde la pantalla de nuestro teléfono saltando a la vida real? Esa es la original propuesta de Cats Outernet, un adictivo juego de gran sencillez pero muy sólido en el que tendremos que tocar y arrastrar a los gatos otra vez dentro de internet, en un frenético intento por frenar la irremediable dictadura felina, ya que por mucho que lo intentes, no tiene final.

Un muy divertido juego por parte de Raiyoru Games.



Valoración usuarios



Valoración de GTM



PVP:

Gratis



Sonic The Hedgehog

Sonic the Hedgehog vuelve totalmente remasterizado para Android y como actualización al que ya estaba disponible en iOS. Esta nueva versión, rehecha desde 0 en el Retro Engine de Christian Whitehead Taxman) tal y como lo fue Sonic CD hace unos años nos ofrece la versión definitiva de la primera aventura del erizo, con mejoras sustanciales como la posibilidad de jugar como Tails y Knuckles, modo Time Attack, una banda sonora remasterizada, widescreen, y miles de guiños que harán las delicias de los fans del erizo, incluyendo elementos eliminados del juego original.



Valoración usuarios



Valoración de GTM



PVP:

2,81€



Descargas digitales

Way of the Dogg

Con la imagen del polifacético Snoop Dogg como piedra angular, los chicos de Echo Peak han creado una "blackxplotation" de las clásicas películas de kung-fu. En esta aventura se nos cuenta -de forma bastante torpe- la historia del joven AJ, un guerrero en búsqueda de venganza por la muerte de su chica.

Nos encontramos ante un título que bebe de una mecánica ya explotada con éxito por otros grandes juegos, como Guitaroo man o Bust a groove. Nuestro objetivo consiste en seguir una serie de combinaciones al ritmo de la música para derrotar a nuestro oponente.

Gráficamente se ha optado por usar la técnica cell shading. Mientras que los luchadores muestran un nivel aceptable (si obviamos el hecho de sus pésimas animaciones faciales) los escenarios presentan un vacío y una pobreza de detalles impropias de esta generación. Por su parte, los movimientos de los combatientes pecan de irreales y poco espectaculares.

Todo esto no sería un problema si al menos el juego resultara divertido. Por desgracia, la poca variedad musical, lo repetitivo de su planteamiento y la escasa inspiración de la que hace gala tiran por tierra cualquier atisbo de diversión. Si a esto le sumamos algunos errores con el timing tenemos un producto claramente a evitar.

Valoración de los usuarios



Valoración de GTM



PVP:

800 MSP

9,99€

Doritos Crash Course 2

No suele ser nada habitual encontrarnos juegos gratuitos por el marketplace. Y si encima tienen calidad, se convierte en un rara avis. Han pasado ya algo más de dos años desde que viera la luz el primer título de Doritos Crash Course. Un interesante y exigente juego de plataformas que nos ponía en recorridos que irremediablemente evocaban a nuestra niñez de Gladiadores Americanos. Un título muy recomendable y que nos permitía estar unas cuantas horas intentando conseguir batir el record establecido o simplemente desbloquear la siguiente pista.

Con estas buenas bases y tras o cuatro pinceladas enfocadas a su jugabilidad llega bajo el mismo formato gratuito (para usuarios gold, eso sí), su segunda parte. Y de nuevo, los piques vuelven a estar asegurados.

En esta entrega no solo nos limitaremos a llegar al final del recorrido, sino que además debemos recoger una serie de estrellas que nos permitirán desbloquear nuevas rutas. Eso sí, para los más torpes se ha habilitado el poder comprarlas para tener el título completamente desbloqueado desde el principio. Aunque de esta manera le quitamos de golpe y plumazo toda la gracia al asunto.

Precisión y reflejos van a ser nuestros principales aliados en un título que permite hasta cuatro jugadores. ¿Party day?

Valoración de los usuarios

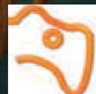


Valoración de GTM



PVP:

GRATIS (GOLD)



Monográficos by GTM

Akira Yamaoka

gonzalo mauleón

Welcome to Silent Dream

Aunque normalmente solemos dedicar este espacio a las grandes figuras de la programación, no podemos olvidar a una parte importantísima del desarrollo de un videojuego. Los compositores son ya una parte vital de los mismos

Con el paso del tiempo y el asentamiento de las superproducciones dentro de la industria, el apartado sonoro ha ido ganando un peso específico que debe ser cuidado con especial mimo. No en vano, una mala BSO puede tirar por la borda todo el trabajo. No olvidemos que la música sigue siendo una de las mejores herramientas a la hora de expresar emociones en cualquier materia audiovisual.

La labor del compositor poco a poco ha ido tomando mayor protagonismo. Hasta el punto de que cualquier jugador medio puede recordar con mayor facilidad al mismo que al director de un título. Y es el caso de Yamaoka, un nombre que es imposible desligar de la popular franquicia de Konami, Silent Hill.

Y es curiosa la tremenda influencia de este japonés oriundo de Niigata, puesto que su mayor ilusión era la de ser programador, un cargo que jamás llegó a desempeñar en toda su carrera. El cambiar su vocación por lo que realmente se le daba bien por fortuna no nos ha privado de disfrutar de uno de los compositores más importantes de toda la historia de esta industria.

Admirador que no duda en reconocer influencias en su trabajo de Metallica y Depeche Mode, podemos dividir su carrera en dos grandes etapas: la primera, que construyó componiendo para Konami durante más de tres lustros (DDR, Rumble Roses e incluso ISS Pro). Y desde la que emprende de 2010, la que ha seguido ligado al trabajo de su íntimo amigo Suda51 dentro del entramado de Grashoppers Studios (No More Heroes o Sine Mora).

Dark Ambient y Trip Hop en un legado que suma ya más de 30 títulos. Sus composiciones son ya leyenda viva de nuestra afición por los videojuegos. Su figura es tan importante que tuvo el honor de ver como su obra para Silent Hill 2 fue interpretada en directo dentro del Symphonic Game Music Concert de Leipzig.

DOCUMENTO JUGÓN GAMES TRIBUNE MAGAZINE
GRASSHOPPER MANUFACTURE
PRIMER APELLIDO
YAMAOKA
APODO
TERROR DE LAS NOTAS
NOMBRE
AKIRA
SEXO
M
NACIONALIDAD
JAP
FECHA DE NACIMIENTO
06-02-1968
LUGAR
NIIGITA
DNI NÚM
5832525884-E



Una oda al sentimiento

Silent Hill

Yamaoka se unió al equipo de desarrollo de Silent Hill tras la decisión del mismo de prescindir de los servicios del original. Yamaoka se presentó voluntario a la causa para cubrir la baja siendo en esos momentos el único que confiaba en sus posibilidades.

El compositor decidió tomar distancia con respecto a la propia dirección del proyecto e ideó una BSO de marcadísimo corte industrial. Lo hizo sin ver ni una sola imagen del juego. Algo que podría parecer una temeridad, y que así llegaron a interpretar en Konami. Cuando Yamaoka presentó su trabajo, los propios directivos pensaban que aquello era una broma o un error del sistema de reproducción. Yamaoka afirmó tajantemente que aquello era totalmente intencionado y que iba a funcionar.

Aquel pulso le salió de cara, aunque si escuchamos el corte de presentación sin el juego, nos puede parecer que estamos ante un concierto de gatos aullando, sierras y martillos. Pero sí, la realidad es que funcionó. Y a día de hoy es uno de sus trabajos más recordados.

Valoraciónes

 **86**  **90**

El inicio de una nueva era

Shadows of the Damned

Después de asumir cada vez más responsabilidad dentro de la saga de terror de Konami (llegó al punto de ser productor), Yamaoka decidió poner punto y final a su relación con ellos por falta de proyectos que le motivaran.

Cerrado el ciclo decide unirse a Grasshopper por ser bajo su punto de vista, el lugar donde mejor casaría su trabajo. Aunque mucho tuvo que ver la amistad ya mentada con Suda51 y el hecho de que No More Heroes sea uno de sus juegos favoritos.

Tras una primera toma de contacto con el nuevo estudio y compartiendo cartel con otros compositores internos en el trabajo de No More Heroes 2: Desperate Struggle, llegó el turno de pasar al primer plano y cerrar la trifalía que encabezara el ambicioso proyecto que el sello tenía entre manos: Shadows of the Damned, junto al mismo Suda51 y Shinji Mikani.

Según el mismo, su intención era que el jugador siguiera escuchando la obra incluso habiendo apagado la consola. Las críticas de entonces aseguran que lo consiguió.



Valoraciónes

 **77**  **80**

Lo próximo que veremos de él

Killer is Dead

Suda51 es de los pocos que a día de hoy se puede permitir hacer lo que le plazca, de la forma que quiera y mañana salga el sol por Antequera. Sus títulos, obras de culto para muchos, basura infumable para otros, desprenden una personalidad propia totalmente inimitable. Auténticas obras de autor.

Siguiendo la línea que ya comenzara con Killer7 y siguiera con No More Heroes, Killer is Dead apuesta por una puesta en escena y un desarrollo que evoca irremediablemente a estos y que las primeras impresiones ya nos arrojan que comparte muchos puntos en común con los mismos, partiendo sin ningún género de dudas en el propio diseño artístico, esos gráficos a tinta china que casi podemos oler saliendo de la pantalla.

En cuanto a la aportación de Yamaoka a la causa, poco hemos podido saber. De momento no ha trascendido ningún detalle de su trabajo. Tan solo que estará al frente de la composición y que no se saldrá demasiado de los patrones que han marcado su carrera.

El juego está fechado para este mismo agosto, al menos para Japón. Llegará a nuestro territorio de la mano de Deep Silver, esperemos no con mucho desfase.

Fecha de salida

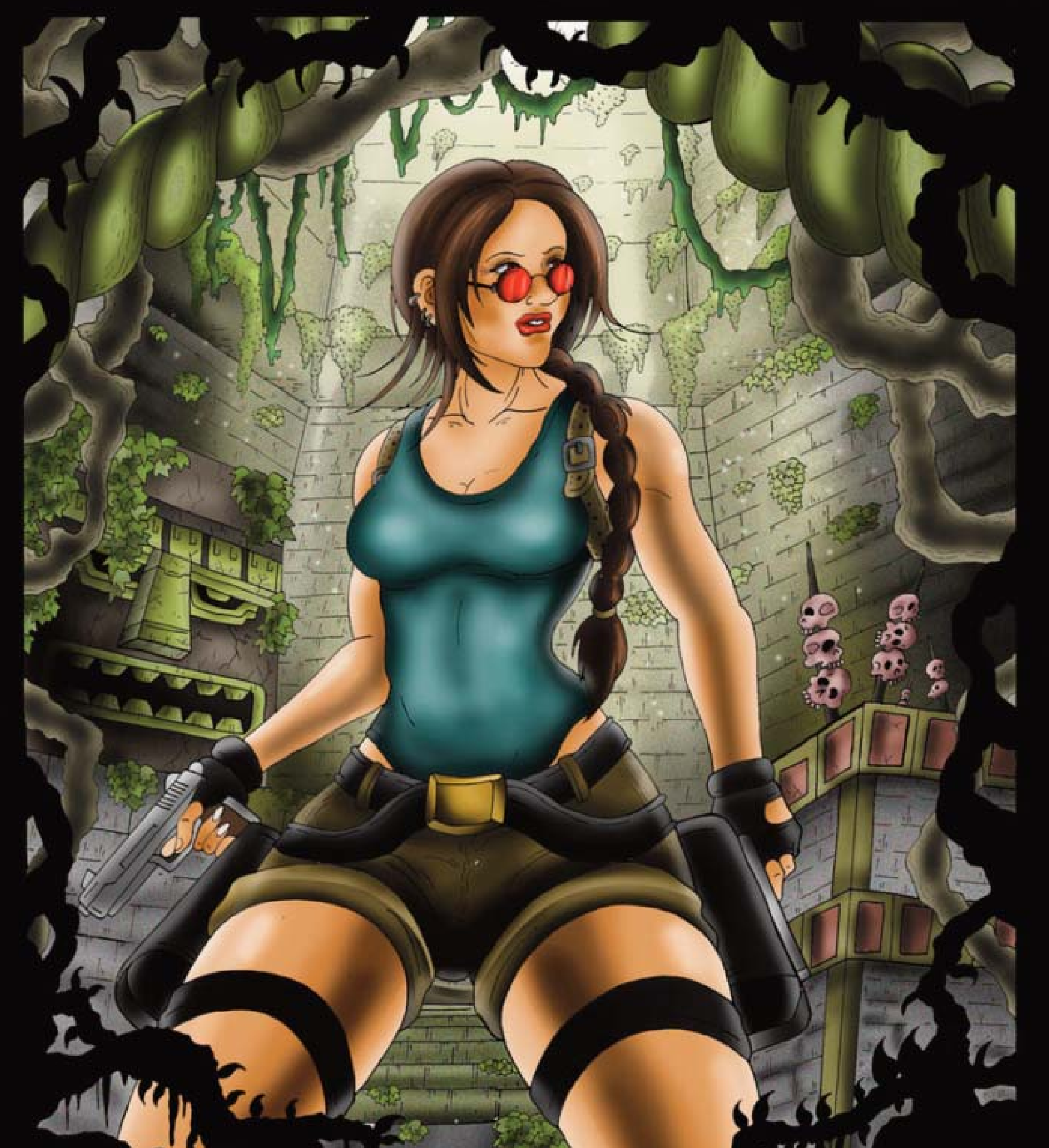
08/2013

Lo que se ha dicho de él

"Amar y ejecutar. Esta es una de las "taglines" más importantes que Suda 51 está imprimiendo al título para promocionarlo. Y es que su argumento y desarrollo tendrán bastante que ver con ambas palabras, especialmente con la segunda por lo que hemos podido saber. Mondo Zappa será su protagonista."

3djuegos.com





Grandes Franquicias

Tomb Raider

hakka

Tomb Raider

Con más de 15 años de historia la franquicia Tomb Raider es de las más valoradas del sector, tanto por crítica como por valor económico. Tras más de 15 años de historia la saga está más de actualidad que nunca, gracias al reinicio que ha vivido con la entrega que ha llegado en marzo de este mismo año. Repasamos toda su historia y los cambios generacionales que ha experimentado

Tomb Raider tiene la virtud de contar con uno de los personajes más famosos de los videojuegos, tanto que ha traspasado las fronteras de los videojuegos para instalarse en la cultura popular, y Lara Croft, más que ser un mero personaje, es todo un símbolo. Si por la calle prguntas a viandantes aleatorios por personajes de videojuegos que conozcan, a buen seguro que dirán su nombre. En cierto modo es la cara de los videojuegos para el público generalista, junto con Mario.

Todo comenzó en 2006 con el primer Tomb Raider para PlayStation, Sega Saturn y PC, un nuevo concepto de juego salido de la mente de Toby Gard, un diseñador novel que trabajaba para Core Design por entonces, y que se encargó de diseñar a la propia Lara, el resto de personajes, las animaciones, el guion y supervisar el diseño de niveles.

Sin embargo, abandonó la compañía y no volvió a participar en otro juego de la saga hasta Tomb Raide Legends, cuando la saga ya estaba en manos de Crystal Dynamics.

De lo que no cabe duda es que desde el principio Core Design supo sacarle provecho a un personaje tan carismático como Lara Croft, elevándolo al estatus de superheroína e ídolo sexual de toda una generación. Una muestra de lo conseguido es el reconocimiento del libro Guiness de los Records a Lara en 2006 como “la heroína humana más exitosa de los videojuegos”.

Tomb Raider es una saga con 10 entregas ya a sus espaldas, a lo largo de sus 17 años de historia. Es cierto que ha sufrido varias crisis de estancamiento (como los casos de Chronicles y Underworld), pero si por algo se ha caracterizado ha sido siempre por saber reinventarse y volver al podio.

Con la entrega de 2013 ha quedado patente que nos queda arqueóloga para rato.



Toby Gard se encargó de medir y supervisar prácticamente todo en la primera entrega. Al año siguiente vio muy limitada su libertad en Core Design y se fue



Tomb Raider

Cuando el protagonismo en los videojuegos lo tenían los personajes masculinos (Super Mario, Sonic, Link...) que siempre tenían que salvar a alguna mujer, de repente, y sin esperar a saber si la sociedad estaba preparada, a Toby Gard se le ocurrió poner a saltar a una chica de buen ver con dos pistolas. Lara Croft era una mujer que por sí misma se valía, que no necesitaba que nadie la salvase, y todo ello sin perder la mínima feminidad, al contrario, potenciándola para sacarle provecho.

El juego llevó tres años de desarrollo desde que se ideó hasta que el trabajo fue terminado.

En principio iba a ser un juego abiertamente de acción protagonizado por un personaje masculino sin definir. Sin embargo se pensó que sería más atractivo uno femenino, a la vez que optaron por desviarlo hacia los puzles por encima de los tiroteos.

Esta fórmula de acción, puzles y plataformas en 3D resultaron rompedoras en la época, y como, se repitió continuamente en las siguientes entregas: Tomb Raider II, Tomb Raider III, Tomb Raider The Last Revelation y Tomb Raider Chronicles, y a decir verdad, la saga vivió poca evolución en esos cuatro años que contaron con su entrega anual de rigor.

Con The Last Revelation, en 1999 Lara dio el salto a los 128 bits, y Chronicles fue la última entrega para consolas de Sega, en las que estuvo desde sus inicios.

Estos cuatro juegos compartían el mismo motor gráfico, uno creado específicamente por la compañía, y es que esto es algo que ha caracterizado también a la saga desde el principio, usas sus propios motores creados para los juegos.

TOMB RAIDER

Plataformas
- PlayStation, PC, Sega Saturn, Macintosh, N-Gage

Desarrolla
- Core Design

Distribuye
- Eidos

Año
- 1996

Productor
- Toby Gard

Director
- Toby Gard

Guión
- Vicky Arnold

Música
- Nathan McCree



Tomb Raider: El ángel de la oscuridad

La única consola que recibió esta entrega fue PlayStation 2, y es relevante que Lara sea uno de los símbolos de la primera PlayStation y esas entregas llegaron a más plataformas que sus posteriores.

La presión de sacar al mercado un juego por año asfixiaba al estudio, y aunque este se tomó más tiempo de desarrollo, tampoco tuvo el suficiente para madurar y ser un producto bien acabado.

Utilizaba un nuevo motor gráfico, creado para la ocasión, y que pretendía ser lo que moviese la trilogía que en teoría comenzaba El ángel de la oscuridad, sin embargo debido a su mal acabado resultó ser un fracaso tanto a nivel de críticas como de ventas, y la historia acabó ahí.

Y para la compañía la aventura con su personaje también acabó ahí, ya que Eidos reemplazó a Core Design por Crystal Dynamics para las siguientes entregas.

Este Tomb Raider no terminó de gustar a los aficionados clásicos, entre los que se formaron división de opiniones, y aunque presentaba nuevas situaciones como que gran parte la acción se desarrollaba en localizaciones urbana y un nuevo personaje jugable durante un pasaje concreto, su tosco control hacía del juego una experiencia que no se dejaba disfrutar demasiado. Sin embargo, era la primera vez que pudimos apreciar como esos pechos picudos se habían vuelto más suaves y hasta se movían en ciertas secuencias.

Como curiosidad, la llegada del juego a las tiendas estuvo planeada para que coincidiese en el tiempo con la segunda película de la franquicia: Tomb Raider y la cuna de la vida, en verano de 2003



Plataformas
- PlayStation 2, PC

Desarrolla
- Core Design

Distribuye
- Eidos

Año
- 2003

Productor
- Richard Flower

Director
- Richard Flower

Guión
- Murti Schofield

Música
- Peter Connelly
- Martin Iveson



Tomb Raider Legend / Anniversary

Tras el trabajo de Core Design, Tomb Raider pasó a manos de Crystal Dynamics, empresa que comenzó probando suerte con Legend y tras el buen resultado se encargó de las siguientes entregas.

El nuevo estudio le dio un giro a la fórmula, asemejándola mucho a otro de los juegos revelación de su generación: Prince of Persia Las arenas del tiempo. Así, Lara dejaría dejó atrás su tosco movimiento por un control mucho más atlético y capaz de saltar, escalar y colgarse con más facilidad.

Una de las principales herramientas que incluyeron fue un gancho con el que hacer rafting y colgarse para cubrir grandes distancias.

Legend es ciertamente el juego que más influyó a Uncharted, es más lineal, tiende a la espectacularidad, y analizando sus situaciones, se pueden ver algunas calcadas en las obras de Naughty Dog, como la fase con el tren en movimiento.

Anniversary fue un remake del primer Tomb Raider adaptado a los 128 bits de PlayStation 2, y bien podría decirse que es la entrega más redonda de todas.

Uno de los principales aciertos de esta reinvención de Tomb Raider fue contar con Toby Gard de nuevo, aunque no en el papel de director, sino que más bien quedó como una especie de asesor de trabajo y de guion.

Estas dos entregas fueron incluidas den el recopilatorio HD para PlayStation 3, que no hacía más que adaptar estos juegos de PlayStation 2 a la resolución de las nuevas televisiones, no vivieron ningún rediseño ni trabajo gráfico de importancia. Tanto es así que incluso los bugs de la versión original de Legend seguían presentes en esta revisión, cuando eran bugs reconocidos por la propia compañía.



Plataformas
- PlayStation 2, PC, Xbox, GameCube, PSP, NDS, Game Boy Advance, Xbox 360

Desarrolla
- Crystal Dinamics

Distribuye
- Eidos

Año
- 2007

Productor
- Toby Gard

Director
- Toby Gard

Guión
- Toby Gard

Música
- Troels Brun



Tomb Raider Underworld

Esta entrega de 2008 fue la primera de la presente generación, y cierra la historia de la trilogía conformada por Anniversary y Legend, en ese orden.

Tiene aspectos que recuerdan a los dos, pero Legend estaba más influido por El ángel de la oscuridad, con más localizaciones urbanas y pequeños puzles muy a menudo, mientras que este se parece más a Anniversary, un viaje a lo salvaje e inexplorado, con grandes salas en las que hay que resolver puzles más complejos. Sin embargo, no cuenta con tantos jefes como el primero.

Ciertamente fue una entrega que se quedó a medias. Se desarrolla en varios lugares exóticos como es costumbre, y hay que completar determinados recorridos para conseguir un objeto que le hace falta a Lara para continuar con su exploración. Su mecánica se basa en la exploración de salas, en resolver puzles que nos encontramos en ellas, partes plataformeras con saltos entre salientes, escaladas, rafting, buceo, combates con armas... como los anteriores. Da lo que esperas de un Tomb Raider, sí, pero no intenta nada más, no es valiente, y al final no te sorprende salvo un par de momentos, y eso en un juego de este tipo es bastante negativo. Siempre son puzles de palancas o interruptores, saltos repetidos, engancharse con la cuerda... lo mismo una y otra vez. Y encima al final repite una localización.

Continuos fallos y la falta de ideas terminó por lastrar un estreno en la alta definición que no hizo justicia a Lara, y que pedía a gritos cambiar la fórmula. Sin llegar a ser un juego malo, no aportaba nada nuevo y daba la sensación de estar a medio acabar, de ser un producto de la anterior generación con mejores texturas.

TOMB RAIDER
UNDERWORLD

Plataformas
- PlayStation 3, Xbox 360, PC, PlayStation 2, Mac, móviles, NDS, Wii

Desarrolla
- Crystal Dinamics

Distribuye
- Eidos

Año
- 2008

Productor
- Toby Gard

Director
- Eric Lindstorm

Guión
- Toby Gard

Música
- Troels Brun



Tomb Raider

La saga necesitaba tomar otro rumbo y refrescarse, y para eso llegó este Tomb Raider, un juego sin subtítulo ni número, que más allá de volver a los orígenes, supone un comienzo nuevo y alternativo de la historia de Lara Croft.

Para romper con todo lo anterior lo primero que hace es redefinir el personaje. Esta vez Lara no será una arqueóloga aventurera millonaria, sino una estudiante universitaria que viaja en una expedición a unas misteriosas islas cerca de Japón.

Por más que desde Crystal Dinamics se deshicieran negándolo, este juego se parece mucho a su gran competidor, Uncharted, pero lejos de quedar como una mala copia consigue erigirse como un serio rival, que aporta en gran medida lo mismo, pero con mayor toque de aventura y exploración, como marca la tradición.

El guion ha pasado a tener gran peso, y tiene un ritmo y una estructura muy medido, con zonas muy pasilleras y otras más libres.

Las armas están más reducidas en número pero ganan mucha más relevancia. Tan solo disponemos de la pistola, el arco, una ametralladora y una escopeta, pero son necesarias para resolver ciertos puzles y avanzar por zonas, además de obviamente, ser las principales herramientas de combate.

Además de la saga de Naughty Dog, también ha cogido aspectos de otros como la escalada de Kratos, Quick Time Events parecidos a Heavy Rain y una visión similar a la de detective de Batman Arkham.

Una gran banda sonora épica y un doblaje de película completan el espectacular acabado de este Tomb Raider, que sin duda alguna, es de los mejores juegos de 2013.

TOMB RAIDER

Plataformas
- Playstation 3, Xbox 360, PC.

Desarrolla
- Crystal Dinamics

Distribuye
- Square-Enix

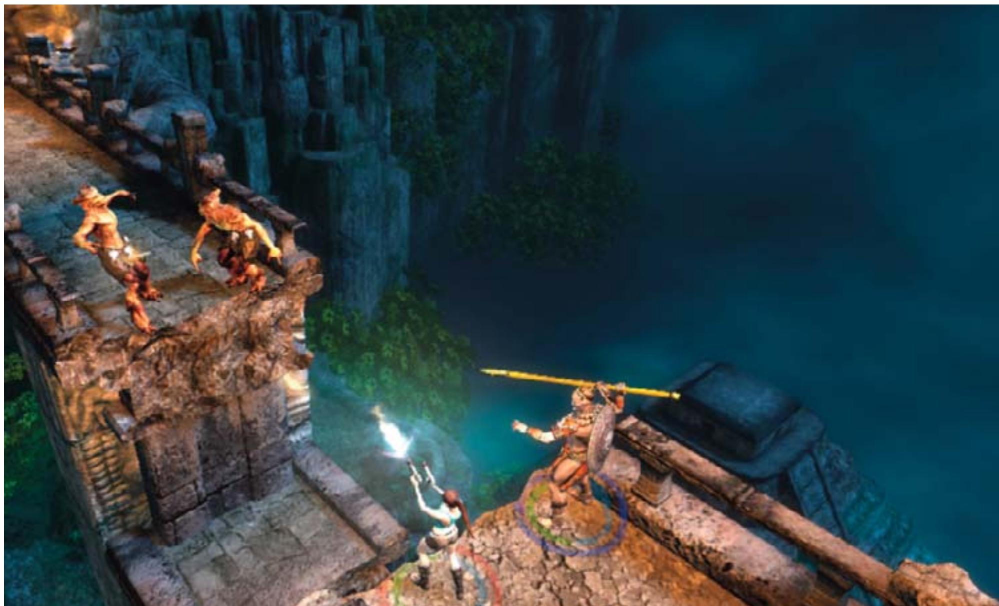
Año
- 2013

Productor
- Noah Huges

Director
- Cory Balrog

Guión
- Rhianna Pratchett

Música
- Jason Graves



Spin-offs y demás apariciones

Lara Croft and the Guardian of Light llegó con formato descargable en el verano de 2010 dejándose el nombre de Tomb Raider en casa. Y esto no era más que un reflejo de lo que pretendía ser: un spin-off en toda regla, fuera de la serie principal y con una jugabilidad diferente. En él se toma el control de Lara, sí, y lleva dos pistolas, también; pero ahí acaba todo parecido con la saga.

Se trata de un juego de acción con perspectiva cenital en el que hay que avanzar a tiros con puzles intercalados. Actualmente se puede jugar de forma gratuita desde el navegador Google Chrome y el servicio de juegos en línea Core online.

Y por otra parte, si algo ha hecho Lara Croft ha sido vender su imagen para toneladas de merchandising. Míticas son ya las modelos que "encarnaban" a la heroína con cada salida de juego y que acompañaban toda presentación que se preciase.

Sin embargo, y a pesar de todas ellas, siempre que se imagine a Lara con cara de carne y hueso va a ser imposible quitarse a Angelina Jolie de la cabeza. Las adaptaciones cinematográficas de 2001 y 2003 (Tomb Raider y Tomb Raider: La cuna de la vida), dirigidas por Simon West y Jan de Bont consiguieron montar tanto revuelo como los videojuegos mismos. Y aunque con mayor o menor semejanza con la línea argumental original, mantenían la esencia en buena medida.

Y aunque menos conocidas, también han existido incursiones en el mundo del cómic. Tuvo su propia serie desde 1999 hasta 2005 e incluso compartió protagonismo en ciertas entregas con Witchblade, y realizó cameos en Fathom #12-14 y Monster war #2: Lara Croft: Tomb Raider vs. the Wolf-Men.

Plataformas
- PlayStation 3, Xbox 360, PC, Android, OnLive, iOS.

Desarrolla
- Crystal Dinamics

Distribuye
- Square-Enix

Año
- 2010

Productor
- Daniel Neuberger

Director
- Daniel Neuberger

Guión
- Datos no disponibles

Música
- Datos no disponibles

Llega Xbox One



El día 21 de mayo ha sido la fecha elegida por Microsoft para presentar su nueva consola "todo en uno". Después de un hermetismo sin precedentes, la empresa americana mostró al mundo la que sera su tercer sistema de entretenimiento, Xbox One



21 de mayo, todo dispuesto en Redmond para uno de sus eventos más importantes, la presentación de su nueva consola, sale a escena Don Mattrick y nos deja sorprendidos con el nombre: Xbox One no entraba en ninguna quiniela.

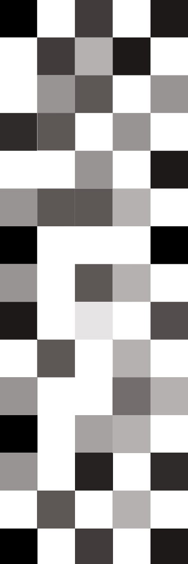
De esta manera comenzó la presentación de uno de los sistemas cuyo desarrollo se ha llevado con un secretismo nunca antes visto. Después de la presentación de su rival, la compañía de Bill Gates tenía que mostrar su consola y así lo hizo.

De líneas rectas y un cierto estilo retro, Xbox One ve la luz como un "Todo en Uno", de ahí el nombre elegido. Un dispositivo que tendrá todo el entretenimiento agrupado.

Para ello se ha decidido que una evolución del ya conocido Kinect sea una parte indivisible de la misma. De esta manera nos adelantan que los comandos por voz y gestuales serán la base sobre la que se asentarán los pilares de la máquina. Tal y como pudimos ver en la demostración que hizo Yusuf Mehdi. El sistema es multi-tarea y puede realizar diferentes actividades en paralelo, siendo fácil alternar o combinar esas funcionalidades con comandos de voz.

Centrándonos en Kinect, este sistema vendrá equipado con una cámara de 1080p que gana en ángulo visual en un 60%. La cual es capaz de cap-

Al contrario que Sony, Microsoft puso la consola sobre la mesa. Un diseño sobrio y de lineas rectas son su principal sello de identidad





turar vídeo a 60 FPS, pero lo realmente impresionante es su precisión, con capacidad para diferenciar seis jugadores simultáneos en lugar de los dos del periférico actual y mejoras en los sensores que aumentarán el reconocimiento de los movimientos y darán mayor fluidez a los comandos. Sin duda este dispositivo es una de las grandes apuestas de la compañía.

A esto hay que añadirle el elemento que hace que todo funcione: el SO. Este estará basado en el kernel de Windows 8, serán tres y gracias ellos podremos hacer el uso de la mencionada multitarea. Todo ello con una interfaz muy fluida que puede realizar rápidas transiciones entre aplicaciones. Esta será "inteligente", nos recordará todo lo que hemos visto o jugado con anterioridad, también nos dirá que es lo más popular dentro de los usuarios. La conectividad será una de las claves de la consola, por este motivo nos encontramos con la integración con Skype. El cual podrá ser utilizado en cualquier momento, bien dejándolo en segundo plano o dejarlo en pantalla compartida con lo que estemos haciendo gracias a la función denominada Snap. Cabe destacar que Skype podrá usarse para crear grupos sin tener que despegarnos del televisor.

Como ya os hemos comentado, este marcado estilo multimedia por el que está apostando Microsoft, los contenidos televisivos también contarán con la integración de estos en la misma. Donde pudimos ver altísimo nivel de interactividad con canales, de momento solo en EEUU, aunque desde Xbox España afirman que están trabajando para poder asentarlo también por estos lares.

Siguiendo con esto, le llega el turno a Live. La plataforma online de Xbox One se incrementará con más de 300.000 servidores para mejorar la experiencia online. Permitirá, por ejemplo, guardar y editar vídeos de nuestras partidas, además de música, vídeos y, naturalmente, las partidas guardadas.

Microsoft quiere que Xbox One sea la principal plataforma de entretenimiento en los hogares de todo el mundo.
Para ello ha apostado por un "All in One" en el que disponer de multitud de opciones multimedia, para disfrute de toda la familia pero sin dejar de lado para lo que está pensada: los videojuegos. Esto ya se vió venir en la estrategia marcada en Xbox 360 y ahora llega con el desembarco de la nueva generación. La consola clásica como tal está llegando a su final, dejando paso a este nuevo modelo en el que se apuesta por la diversificación del entretenimiento, quieren que se use su dispositivo para todo



















Como era de esperar, el cambio de arquitectura provoca que no sea retrocompatible, no sabemos si se prestará interés a desarrollar algún tipo de emulación, aunque esto puede quedar descartado. Lo más seguro es que haya remasterizaciones.

Se dejó claro es que la consola no necesitará conexión permanente pero, si queremos disfrutar de todo lo que nos ofrece, no nos queda otra que estar conectados. En el caso de los juegos, MS dejará a los desarrolladores libertad para decidir si se requiere de esta o no

Así como un nuevo sistema dinámico de logros que nos permitirá comparar nuestras actuaciones con otros jugadores de multitud de formas posibles, detallando tus tendencias, tu estilo de juego. Habrá un componente más social en la forma en la que los usuarios compartan sus experiencias. Por otro lado, la consola no requerirá internet para funcionar, pero sí que requerirá instalar los juegos en el disco duro. En este apartado entra un dilema que todavía no se ha aclarado del todo al cierre de esta editorial. Y es que, según parece, la instalación irá ligada a una sola consola; en caso de que se quiere instalar en otra, el propietario de esta última deberá pagar un canon para poder realizarlo. De esta manera, parece que la piratería y, posiblemente, la segunda mano podrían tener sus días contados.

Para que todo esto vaya como la seda y sobre todo, podamos disfrutar de un salto generacional, Xbox One también ha apostado por una arquitectura muy cercana al PC. Dichas entrañas estarán formadas por un procesador AMD Jaguar X86 de 8 núcleos y 64 bits, 8 GB de RAM DDR3 apoyadas por módulos DRAM para suplir la baja velocidad respecto a la GDDR5, unidad Blu-ray, disco duro de 500 GB, puertos USB 3.0, WiFi 802.11n y HDMI tanto de entrada como de salida. Esto último para conectar un sintonizador de alta definición que no viene incluido y no sabemos si será compatible con cualquiera de los que existen Como no podía ser de otra manera, soportará resolución 4K. La GPU que, por el momento se desconocen sus especificaciones, está pensada para trabajar con APIs DirectX 11.1 actualmente y aseguran que la



potencia sería equivalente a 8 veces superior a su antecesora. A parte de esto, se está poniendo especial empeño en el uso de la computación en la nube para liberar de carga a la consola.

Y llegamos a otro punto importante, el mando. El control sigue manteniendo la línea que su predecesor, pero con ciertos retoques que, según nuestra apreciación, suponen una mejora en la experiencia de juego. Estos cambios pasan por la inclusión de una batería (adiós a las pilas), D-Pad mejorado (algo que se estaba pidiendo a gritos), cambio de los botones Back y Start y de la posición del botón Xbox. Aparte dejamos el rediseño de los gatillos, que parecen mucho más cómodos y que tendrán vibración independiente de la propia del mando. Esta vibración podrá ser programada por los programadores, permitiendo que los juegos puedan simular resistencia física, algo que parece una tontería, pero que pueden mejorar enormemente la experiencia jugable. En total se han realizado unas 40 mejoras respecto a su predecesor.

Una de las cosas que se han mantenido ocultas es la fecha de lanzamiento y su precio. Lo único que dijeron es que la salida estaría prevista antes de estas navidades y lanzamiento simultaneo en los mercados más importantes, entre los que se encuentra el mercado español.

Como podréis ver, Microsoft quiere colarse en el salón da cada uno de nuestros hogares como único dispositivo de entretenimiento. ¿Lo conseguirá? Para salir de esta duda habrá que esperar al próximo E3 para que se destapen los demás entresijos de hardware que quedan por saber, como la gráfica que va a montar y por supuesto, su catálogo de juegos.

Otro aspecto que ha tenido gran relevancia es la obligación de instalar los juegos en el disco duro de la consola. Dicho juego quedará asociado a nuestra cuenta y podremos prescindir del mismo. El problema viene cuando queramos dejárselo a un amigo o con el mercado de segundamano. Ya que si ese juego ya está asociado a esa cuenta, habrá que pagar una tarifa para reactivarlo.
Aún así comentan que no se bloqueará la segunda mano, y que incluso nos permitirán vender nuestros juegos online. Veremos en qué queda esto

Lo que viene



Forza MotorSport 5

Era un secreto a voces que planeaba latente dese hace varios días: Forza MotorSport estaba siendo desarrollado. Y no había que hilar muy fino para atinar que en la presentación de la nueva Xbox One íbamos a saber algo del mismo. Y los hados nos dieron la razón.

Con un tráiler sumamente espectacular que presentaba a un hiperdeportivo naranja supuestamente grabado en tiempo real con el motor del juego y corriendo bajo hardware de la nueva máquina. De ser cierto, y a falta de ver lo que realmente es capaz de ofrecer en una plataforma inferior el recientemente anunciado Gran Turismo 6, y viendo la tendencia decadente más acusada en la franquicia de Yamauchi, se nos antoja muy complicado que sea capaz de ofrecer una alternativa seria a la que Microsoft ya se ha aventurado a catalogar como la experiencia definitiva en juegos de conducción.

Más allá de intuir que será uno de los títulos que acompañarán a la llegada de Xbox One al mercado, todo lo demás son meras cábalas. Es lógico pensar que la obligatoriedad de tener siempre conectado Kinect en todos los dispositivos repercutirá en que tendrá una parte mucho más importante que la que llevamos viendo en la serie desde el cuarto capítulo.

Falta por ver cuáles serán las licencias con las que contará, el número de circuitos y lo que es más importante, sus capacidades técnicas. El salto generacional debería traer los ya demandados 1080p a 60fps a la vez de ser capaz de poner al menos una decena de coches en liza de forma simultánea. ¿Exigimos demasiado? Creemos que no, puesto que el desembolso que nos piden para dar el salto tiene que traer consigo un despliegue técnico acorde. Para jugar a lo mismo solo un poco más bonito, no es necesario el cambio.



Call of Duty Ghosts

Activision preparó para la ocasión el anuncio del desembarco en la nueva generación de su codiciado FPS. Call of Duty: Ghost promete ofrecer a los jugadores los cambios que tanto tiempo llevan pidiendo. De esta manera nos encontramos ante nuevos personajes, una nueva historia y un elaborado guión a cargo del galardonado Stephen Gaghan.

Una de las novedades es la inclusión de la tecnología Sub-D, una herramienta que permite variar el número de polígonos de un objeto cuando nos acercamos o nos alejamos de ellos, todo realizado en tiempo real. Esa premisa afectará a todo, desde los escenarios hasta las armas del juego o los modelados de los personajes. Y estará estrechamente unido a unas texturas de alta resolución que aprovechará la potencia de las consolas de nueva generación. Junto a ello también se incluye un nuevo sistema de iluminación dinámico y nuevos efectos de humo y sombras que intentarán recrear los paisajes con el mayor realismo posible.

Por supuesto, además de la campaña, habrá el ya popular modo multijugador, ya que Infinity Ward es consciente de la importancia del mismo. Para la ocasión se implementarán nuevas animaciones y una mayor fluidez de movimientos. Así como un completo editor de personajes. Pero, sin duda, lo más llamativo de todo es la inclusión de fenómenos atmosféricos y desastres naturales que modificarán el terreno (como terremotos). A parte de esto, también se modificará por las acciones realizadas por los jugadores.

Poco más podemos decir del juego, en el E3 de desvelarán más detalles. Lo que sí que se ha confirmado es su fecha de salida, la cual está prevista para el 5 de noviembre. Y, aunque será un título multiplataforma, la estrecha relación entre Microsoft y Activision da como resultado la exclusividad de DLCs para Xbox One.

Lo que viene



Quantum Break

Muy calladitos estaban los chicos de Sucker Punch. No se sabía nada de ellos desde la última entrega de las aventuras de Cole MacGrath. Pero...llegó PS4 y con ella, una nDurante muchos años Remedy ha sido una carta que Microsoft ha intentado jugara a su favor. El hecho de contar en exclusiva con el trabajo del estudio que en su momento dieran vida a Max Payne y Max Payne 2: The Fall of Max Payne era un caramelo de cara a ganar indecisos en la siempre cruenta batalla de decantar a tu favor a aquellos indecisos que solo apostarán por una plataforma. Otra cosa es que la jugada les haya salido bien, puesto que Alan Wake creó un hype tremendo que desembocó en una tibia acogida por parte de crítica y compradores.

Y es que el estudio no se ha prodigado en muchos lanzamientos. Desde 2002 se ha enfrascado reincidentemente en desarrollos eternos. Y parece que su silencio desde la segunda parte del survival horror del escritor ha sido motivado por el desarrollo de este Quantum Break.

Durante el evento de presentación de Xbox One pudimos asistir al primer tráiler del mismo. De nuevo, muy espectacular, y que entremezclaba de forma bastante bien resuelta imágenes reales con cinemáticas del propio juego. Y de nuevo, no se desvelaron muchos datos sobre él salvo tres o cuatro pinceladas.

Según Phil Spencer, encargado de introducirlo en la presentación, Quantum Break será un concepto antagónico y transmedia. Un juego de acción con un fuerte componente psicológico donde la narrativa tomará un papel que luchará en su protagonismo con la acción pura y dura que aseguran que también incluirá. Y decimos transmedia porque según se ha dejado entrever, habrá un apoyo a modo de show, que intuimos televisivo, que se entremezclará con el desarrollo del propio juego. Algo que recientemente ha intentado Defiance y que ha estado bastante lejos de ser una experiencia satisfactoria. ¿Conseguirá Quantum Break ese objetivo?







El resto de invitados

FIFA 14

No es un anuncio como tal, puesto que ya sabíamos su existencia con anterioridad. Lo que sí quedó patente dentro de la presentación es que FIFA 14 Ultimate Team va a ser exclusivo de la nueva máquina de Microsoft.

EA y Microsoft afianzan de esta manera una alianza para intentar liderar la siguiente generación al menos en materia deportiva. Madden y UFC serán otras de las franquicias que desembarquen en Xbox One, sorprendiendo el regreso de NBA Live, una serie que se ha visto discontinuada durante los tres últimos años desde NBA Live 10.

Thief

Su anuncio no tuvo lugar durante la conferencia. Ni siquiera es un título exclusivo, puesto que llegará también a PlayStation 4 y PC, pero su anuncio, aunque esperado, es una gran noticia para los seguidores del estudio. No hay que olvidar que Eidos Montreal es el responsable del excelente Deus Ex: Human Revolution.

Poco más ha trascendido. Apenas un par de capturas y no hay ni fecha de salida aproximada. De momento el anuncio nos emplaza al próximo E3 para conocer más detalles de un juego que va a dar mucho de qué hablar en la próxima cita angelina.

Ryse

Otro de los grandes nombres que no gozó ni de un minuto de gloria, y del que supimos de su existencia horas después de haber terminado la fiesta. Ryse fue presentado en el E3 del 2011 y ya entonces generó mucha expectación al usar el nuevo motor gráfico de Crytek.

El juego ya nos pareció demasiado para la actual generación, y nuestros presagios se vieron confirmados cuando se anunció que definitivamente daba el salto a la nueva Xbox One.

Sin fecha de lanzamiento, el próximo E3 debería revelar más detalles del mismo.



Firma invitada

Buscando un nuevo público

Kahos

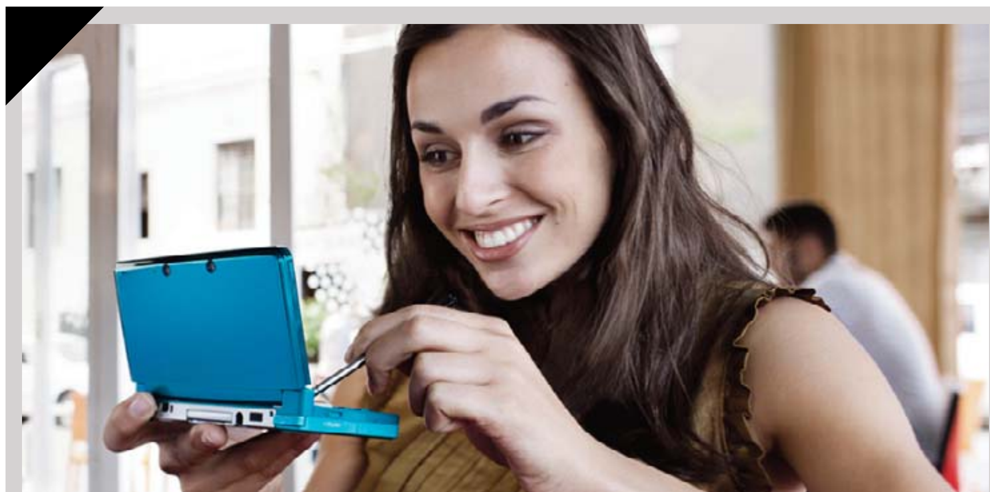
El mercado se diversifica

El mercado del videojuego está formado por un conjunto de personas que sienten la necesidad de invertir su tiempo de ocio en títulos interactivos. No obstante, cuando este asunto se analiza con mayor precisión, la afirmación anterior se torna –de forma irremediable– un tanto genérica ya que, en este y en cualquier mercado, se puede observar la existencia de todo tipo de jugadores que poseen distintas características entre sí

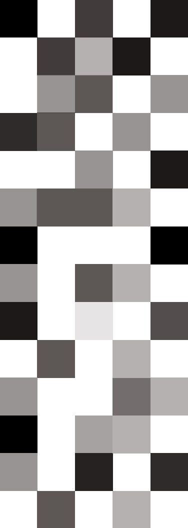
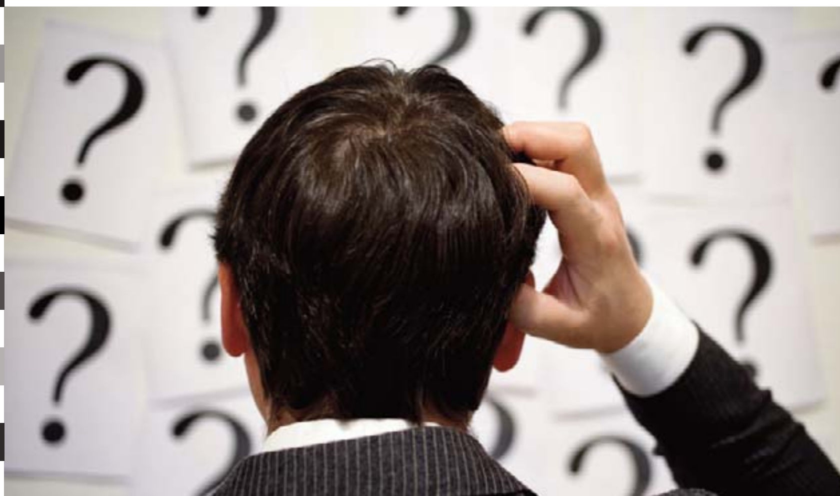
. Como bien podrían ser: la edad, el sexo, las preferencias que sienten por un determinado género, cuestiones relacionadas con el tiempo medio que dedican a la semana a dicha actividad e incluso preferencias vinculadas al lugar de compra: ¿juega habitualmente? ¿Se trata de un jugador ocasional? ¿Opta por la compra digital o prefiere un título en edición física?

Por tanto, dada esta disparidad, se hace patente la necesidad de que las empresas de videojuegos deben adaptar su oferta a los gustos y peculiaridades personales. Un hombre de treinta y cinco años que se define como jugador habitual desde los veinte y siente especial devoción por los RPG, no buscará que un título le ofrezca la misma experiencia que a una niña de cinco años, la cual juega de manera casual y recientemente se ha autoproclamado fan de Bob Esponja. En este punto, el lector más curioso quizás se esté preguntando si es factible que una empresa utilice una estrategia de marketing masivo, es decir, que pierde de vista las necesidades particularidades de los jugadores y dirige a todo el mundo el mismo producto.

La respuesta es no, no es factible; y de hecho, el uso de esta práctica se encuentra actualmente en declive. Para llevar a cabo una estrategia radicalmente opuesta a la masiva, es necesario que una organización emprenda un proceso conocido como segmentación dónde, a grandes rasgos, trata de dividir el mercado en un conjunto de consumidores que presentan características homogéneas y, al mismo tiempo, poseen necesidades parecidas. Una vez identificado al grupo o múltiples públicos a los que se quiere dirigir, se encontrará en disposición de diseñar un producto que se adecúe mejor a lo que sus clientes están demandando. Dicho de



Cada vez hay más diversidad de jugadores que demandan productos totalmente distintos entre sí. En saber cómo satisfacerlos es el camino a seguir

otra manera, cualquier compañía intenta conocer las costumbres, creencias, características físicas o la personalidad de los jugadores para saber qué es lo que realmente quieren y de esta forma, poder incrementar su satisfacción de compra. De este modo, una empresa puede desechar aquellos segmentos que le resultan poco rentables en un determinado momento o detectar un conjunto de jugadores a los que aún no se dirige la competencia, por lo que se le presentaría la oportunidad de explotar un mercado y, como consecuencia, obtendría un alto margen de beneficios. Un ejemplo de un segmento poco rentable fue el conocido caso de la consola Virtual Boy. En 1996, un año después de su lanzamiento, Nintendo se vio obligada a retirarla de mercado por el estrepitoso fracaso en ventas debido en gran parte a contener un visor poco práctico y a los problemas físicos que causaba su uso. No obstante, es un claro ejemplo de cómo décadas después, se ha podido mejorar y desarrollar el concepto de "tridimensionalidad" con la Nintendo 3DS, consola con la que, consecuentemente, ha vuelto a dirigir su oferta a este mercado. A pesar del bache que atravesó la compañía japonesa, Nintendo ha sabido dividir muy bien el mercado al que se dirige, sacando a la venta complementos para sus consolas o juegos que se adaptan a las preferencias e intereses de cada uno. Con la serie Training, la gran N se dirige a aquellas personas que quieren ejercitar su mente cómodamente a través de una serie de retos lógicos; en cambio la venta de Wii Fit (*íd.; Nintendo, 2007*) está enfocada hacia personas preocupadas por su salud física a quienes les ofrece una lista variada de ejercicios complementarios a su entrenamiento habitual.

Además, si se tiene en cuenta la intensa competencia existente en esta industria y la cantidad de productos sustitutivos que se encuentran al alcance del jugador (entendiéndose por éstos como artículos que pueden satisfacer una misma necesidad), una compañía se ve instada, casi de forma obligatoria, a crear un título o una consola con determinados atributos que el resto de empresas no ofrecen. Pero, ¿cómo lleva a cabo esta táctica conocida como estrategia de diferenciación? ¿Qué clase de acciones debe emprender para conseguir su propósito?

Como su propio nombre indica, diferenciarse consiste en lograr que el cliente perciba un producto como único y, al mismo tiempo, distinguirlo del resto de artículos de una misma clase. Si una persona tiene la necesidad de jugar en cualquier lugar sin verse obligado a estar conectado a una televisión, la empresa debe hacerle creer que su consola será la más adecuada para resolver su problema o carencia. En otras palabras, tiene que convencer al cliente de que si opta por comprar ésta, le va a producir una satisfacción mayor que si decide adquirir un producto de la competencia. Para conseguir diferenciarse, se puede elegir entre ensalzar las características tangibles de un determinado producto, como puede ser la potencia o los gráficos; potenciar una serie de elementos in-

tangibles, como puede ser la experiencia ("Con Wii U puedo jugar como nunca antes", sostenía el eslogan de su campaña), o realizar una mezcla de ambos.

A grandes rasgos, existen tres tipos de herramientas que se utilizan para llevar a cabo dicha estrategia:

El primer mecanismo de diferenciación está relacionado con la imagen del producto. Esta especie de fotografía mental es la impresión subjetiva que una persona posee sobre un determinado artículo atendiendo a sus creencias, la experiencia – positiva o negativa – o los valores que le atribuye. Conseguir que todos los clientes se lleven una grata impresión es una tarea complicada, ya que cada persona valora distintos aspectos: unos le darán más importancia al servicio, otros a las formas de pago, y el resto, a diferentes elementos. A esta situación se le añade el hecho de que cuando hablamos de la palabra satisfacción, nos encontramos ante una variable no cuantificable, por lo que es bastante difícil sacar conclusiones totalmente veraces sobre ésta. Atendiendo a este último criterio y por lo general, las compañías juegan con el concepto de asociación para conseguir que el cliente posea una buena percepción del producto o de la marca. La estrategia de asociación consiste en relacionar dos conceptos que aparentemente se muestran inconexos en la psique del jugador aunque con el estímulo o la acción adecuada, logran relacionarlos. En este contexto, es fácil observar cómo algunas compañías apuestan por spots publicitarios protagonizados por famosos donde se pretende relacionar atributos propios del protagonista (éxito, prestigio o cualquier característica que interese a la empresa) con los del producto. Por ejemplo, actualmente Nintendo ha apostado por las hermanas Cruz para promocionar El Profesor Layton y la Máscara de los Prodigios (*Professor Layton and the Miracle Mask, Nintendo, 2011*).

El segundo tipo de acciones están dirigidas a la creación del concepto marca. Una marca es un nombre, un símbolo, un diseño o una combinación de los tres elementos que permite al cliente identificar un determinado producto y, paralelamente, distinguirlo del de la competencia. El uso de este tipo de herramientas aporta una serie de ventajas, tanto para la propia empresa como para el consumidor.

En primer lugar, una marca posibilita la creación de una comunidad como un conjunto de consumidores que se muestran predispuestos en todo momento a comprar productos que contienen el sello identificativo en cuestión. En esencia y desde el punto de vista de la organización, lo que se busca es fidelizar al mayor número de personas posible para asegurar un mínimo de ventas. Por tanto, invertir en acciones para lograr dicho propósito es equivalente a conseguir rentabilidad en el futuro.



No son pocas las ocasiones en las que se observa la creación de comunidades defensoras de una marca o producto: la comunidad de Steam o la de Nintendo son un buen ejemplo de ello; aunque tampoco faltan los detractores de éstas.

Pero, ¿por qué puede ser beneficioso para el jugador? Por otra parte, una marca crea confianza y, paralelamente, disipa aquellas dudas que se le puedan presentar a uno a la hora de comprar. Si la compañía ha sacado buenos juegos hasta el momento, el cliente supondrá que los próximos títulos que comercialicen deberán ser igual de buenos. Ahora bien, esto no asegura que lo vayan a ser con toda certeza, pero el jugador ya posee una imagen, una predisposición a comprar y una expectativa favorable hacia la compañía. Además, si esa determinada marca goza de buena fama logra que cualquier persona – externa o interna al mundo de los videojuegos– identifique sus productos en cualquier parte del mundo, por lo que atraerá a un público mayor. Precisamente, y debido a lo anterior, Nintendo sigue una estrategia de marca de opción intermedia, dónde se puede observar un denominativo común en todos sus productos que asegura a los clientes seguridad o confianza; seguido de un nombre específico para cada consola, permitiéndole dirigirla a un público específico. Así tenemos Nintendo 64, Super Nintendo, Nintendo Wii o Nintendo DS. No obstante, la japonesa ha incurrido en un error al utilizar un denominativo parecido en consolas como Wii y Wii U, ya que ha incrementado la confusión



de los jugadores, quienes no estaban seguros de encontrarse ante un nuevo producto. Tanto es así, que hace unos meses Satoru Iwata declaró que algunos piensan erróneamente que Wii U es simplemente Wii con un pad para juegos, y otros incluso consideran Wii U GamePad como un periférico conectable a Wii.

En último lugar, crear una marca o un sello identificativo implica establecer una barrera de entrada en el mercado que dificulta la entrada de nuevas competidoras. Bajo la excusa de velar por los intereses de los jugadores, Nintendo formó el Nintendo Seal of Quality, también conocido como el Official Nintendo Seal. Si un título se encuentra bajo el amparo de este sello, Nintendo garantiza que éste ha superado una serie de requisitos, asegurando que el cliente se encuentra ante una obra de máxima calidad. De esta manera, se está aportando una serie de elementos altamente valorados por el jugador: fiabilidad, seguridad y distinción frente a otros títulos que no lo incorporan.

La tercera herramienta de diferenciación está vinculada a los descriptores del producto, es decir, a sus características físicas, como puede ser la tecnología o las ventajas y a los beneficios que reportan su uso. En el año 2001, la gran N apostó por una consola con la que pretendía retomar la posición de liderazgo en el mercado de videojuegos que había perdido con su predecesora: la Nintendo 64. A pesar de sus innovaciones técnicas, como la incorporación de un procesador gráfico desarrollado por ATI Technologies INC., así como el salto al uso del Nintendo Optical Disk; la comercialización de GameCube no terminó de cuajar ya que no tuvo el éxito espe-



rado, quedando ese mismo año la tercera en ventas por debajo de PlayStation y Xbox. En esta lucha por desarrollar un soporte que proyectase los mejores avances técnicos hasta el momento, Nintendo comenzó a desvincularse y a dirigirse hacia un nuevo mercado; siguiendo una táctica llamada estrategia de reposicionamiento, con la que pretendía llegar a nuevos targets. De esta manera, en el año 2006, la compañía japonesa consiguió sorprender a sus competidoras, y al público en general, con la nueva consola que lanzaba al mercado. Nintendo Wii se dirigía a un público más amplio, aquellos jugadores conocidos como casuales y que la conseguían diferenciar de sus principales rivales, los cuáles continuaban con su particular batalla tecnológica.

Además, el factor sorpresa con el que jugó sus cartas Nintendo, fue respaldado por su innovador mando, el Wiimote, con el que pudo asegurarse su inminente éxito en ventas debido a la ausencia de competencia en esta materia. Tanto es así, que Microsoft y Sony no quisieron desaprovechar la oportunidad de dirigirse a este suculento mercado y decidieron adoptar una estrategia de imitación, sacando a la venta sus respectivos mandos: Kinect y Playmove.

Retomando las primeras líneas de este artículo, vemos como Nintendo sirve como ejemplo perfecto a cómo identificando las necesidades particulares de cada público –y, consecuentemente, adaptando sus productos a éstos, ha conseguido que Nintendo Wii sea un éxito de ventas–, recuperando así la posición de liderazgo que ocupaba antaño.

Teniendo en cuenta que el mercado casual se ha asentado y actualmente, sus principales competidoras le han comido terreno en esta materia, la gran N debe continuar renovándose, ofreciendo un valor adicional a sus jugadores con Wii U que compañías, como Sony o Microsoft, no ofrecen e investigando nuevas aplicaciones para sus productos. Al menos, si quiere conservar esa posición de liderazgo que ostentó durante la pasada generación

kahos
tabernascumm.com
zehngames.com



Del cartón al píxel

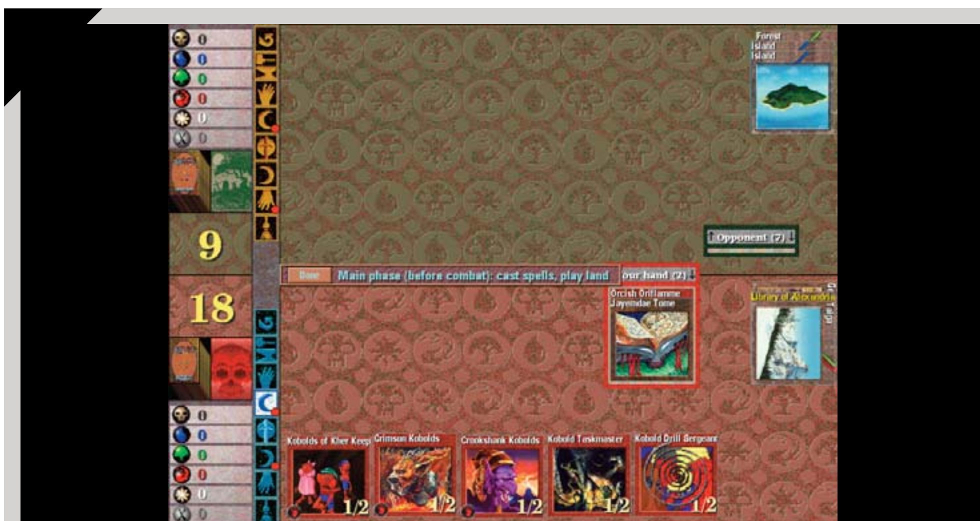
Hablar de Magic: The Gathering es hablar del juego de cartas coleccionables más importante de todos los tiempos, con millones de jugadores repartidos por todo el mundo y torneos a escala internacional. Tal es su trascendencia que incluso ha llegado al sector del videojuego; y lo ha hecho para quedarse

Antes de profundizar en la presencia de Magic: The Gathering (MTG) en los videojuegos, es necesario hacer un breve repaso a sus bases jugables así como a su influencia. Pues, una vez conocidos - aunque sea de forma superficial - los fundamentos en los que se sustenta este juego de cartas, será mucho más fluido el viaje temporal por sus títulos digitales. Comencemos entonces con la pregunta más inmediata que nos surge: ¿qué es Magic: The Gathering?

Magic: The Gathering es un juego de cartas coleccionables (JCC) diseñado durante la década de los 80 por el matemático Richard Garfield y comercializado desde 1993 por la empresa estadounidense Wizards of the Coast (WotC). Es considerado el primer juego de cartas moderno, así como uno de los más importantes. Ha sido traducido a más de diez idiomas y cuenta con una comunidad de más de doce millones de jugadores repartidos entre cincuenta y dos países.

Cada partida de cartas Magic representa un duelo de magia entre dos planeswalkers: los hechiceros más poderosos del Multiverso, capaces de viajar entre mundos e invocar todo tipo de criaturas y conjuros. Sin entrar en cuestiones de reglamento, se puede interpretar que en un enfrentamiento de cartas Magic cada uno de los dos jugadores pasa a encarnar a un planeswalker y empleará diversos hechizos (conjuros, criaturas, artefactos...), plasmados en las cartas de su mazo, para alcanzar la victoria. Una mecánica basada en los duelos entre magos de los juegos de rol tradicionales como Dungeons & Dragons (*íd.; Gary Gygax y Dave Arneson, 1974*) – como dato interesante, comentar que actualmente D&D lo publica Wizards of the Coast, cerrándose el círculo.

Este atractivo planteamiento rolero, unido al flujo constante de nuevas cartas y a un reglamento sencillo pero que a su vez esconde infinidad posibilidades jugables, fue el reclamo perfecto para los millones de jugadores que, desde 1993, disfrutan de este particular entretenimiento. Y hablando de cifras millonarias, el crecimiento de Magic: The Gathering desde su origen se sale de las gráficas siendo, actualmente, el juego de cartas coleccionable más importante de todos; leitmotiv de eventos multitudinarios que tienen lugar cada año y en los que se entre-



Desde que debutara en los videojuegos en 1997, en estos más de 15 años hemos ido recibiendo entregas periódicas del mismo en diferentes plataformas



gan suculentos premios en metálico. Estos grandes torneos están casi a la altura de los de uno de los juegos de cartas de cartas de mayor renombre, el póker; tanto es así que muchos jugadores profesionales de póker también se han profesionalizado en Magic: The Gathering y viceversa.

Ahora que conocemos sus raíces y la panorámica de la importancia de este juego de cartas nos será mucho más fácil comprender su entrada en el mundo del ocio audiovisual interactivo pues, como hemos comprobado, no se trata de un JCC cualquiera.

Desde 1997, fecha del lanzamiento del primer videojuego de Magic, hasta la actualidad se han publicado diez títulos oficiales y anunciado un onceavo. Estos videojuegos se pueden dividir en dos grupos: aquellos que simulan fielmente una partida de cartas Magic y aquellos que están ambientados en su universo de fantasía. En este artículo nos centraremos en los primeros pero se antoja necesaria una mención de los que, sin llegar a ser totalmente fieles a la mecánica de juego por abrazar otros géneros, tienen conexión directa con el juego de cartas: MTG – BattleMage (*íd.; Acclaim, 1997*), MTG – Armageddon (*íd.; Acclaim, 1997*), MTG – Battlegrounds (*íd.; Atari, 2003*) y MTG – Tactics (*íd.; SOE, 2011*). Todos estos títulos han sido criticados en mayor o menor medida por su escasa calidad, quedando relegados a un segundo plano frente a los simuladores, mucho más aceptados entre los jugadores de Magic pues, a fin de cuentas, lo que buscan es poder jugar a su juego de cartas favorito en un videojuego, y cuanto más fiel sea éste a la versión física mucho mejor.

El pionero

El primer videojuego basado en Magic: The Gathering, de título homónimo, fue desarrollado por Atari y lanzado al mercado a principios de 1997 bajo el sello de la distribuidora MicroProse. Posee modo un jugador ambientado en el plano de Shandalar (mundo creado expresamente para la ocasión) y multijugador, siendo de especial interés la campaña en solitario al aunar un videojuego de rol de vista isométrica con un simulador de partidas de cartas Magic con un excelente resultado.

Para crear nuestros mazos, se nos facilita un editor con acceso a las cartas de los primeros sets de MTG: Limited Edition Alpha y Limited Edition Beta. Esto nos permite hacer barajas muy competitivas al poder emplear algunas de las cartas más míticas – y, todo sea dicho, caras -, como el famoso Black Lotus, las Dual Lands o el Moxen. Para subsanar algunos errores y a su vez ampliar el contenido del título se lanzaron al mercado dos expansiones: la primera, Spells of the Ancients, traía cartas de Arabian Nights y Antiquities; mientras que la segunda, Duels of the Planeswalkers, incorporaba cartas tanto de Legends como de The Dark, además, su título se emplearía años más tarde en una nueva serie de videojuegos. Aparte de las ampliaciones mencionadas, se incluyeron doce cartas exclusivas que nunca fueron impresas conocidas como las Astral Cards.

Este videojuego también es conocido por ser el último título

en el que trabajó el renombrado desarrollador de videojuegos Sid Meier – creador de la franquicia Civilization y co-fundador de MicroProse - antes de abandonar el estudio para abrir una nueva desarrolladora, Firaxis Games.

El salto a las consolas

El segundo simulador oficial de partidas de Magic fue publicado en el 2001, y también posee el mismo nombre que el juego de cartas en el que se basa. Título desarrollado por SEGA para su consola de sobremesa Dreamcast, y lanzado en exclusiva para Japón; siendo toda una rareza entre los videojuegos de Magic: The Gathering. No está traducido, por lo que sólo podrán disfrutarlo aquellos afortunados que entiendan el idioma o que lo adquieran únicamente para ampliar su colección.

El videojuego situaba al jugador en la ciudad de Magic Heart con el objetivo de explorar los terrenos circundantes a la misma y enfrentarse a los diversos oponentes que se cruzaran en su camino. En este título podíamos crear nuestros mazos temáticos usando cartas de las ampliaciones 6th Edition, Alliances y Tempest, además, al igual que su predecesor, incluía una serie cartas únicas, en este caso diez, que nunca llegaron a aparecer impresas.

Trasgresión al online

Magic: The Gathering Online (*íd.; Leaping Lizard Software, 2002)*, también conocido por las siglas MTGO o MOL, es sin lugar a dudas el videojuego más importante de todos que ha publicado WotC. Tal es su trascendencia que su aporte a la empresa representa aproximadamente el 40% de las ganancias totales. MOL está disponible desde 2002 para PC y su crecimiento ha sido exponencial, con miles de jugadores conectados constantemente a sus servidores, listos para echar una partida on-line.

MOL es el simulador más puro de todos los disponibles, pues nos permite jugar al juego de cartas tal y como es en su formato físico, centrándose tanto en la simulación que ni siquiera posee una trama. Torneos, reglamento actualizado, mecánicas, edición total de mazos, publicación de nuevas cartas, diversidad de formatos, intercambios y compraventa; todo aquello que se puede hacer con cartas reales se puede hacer en MOL. Esto tiene sus pros y sus contras pues, para hacernos mazos, tendremos que pagar cada una de las cartas sueltas (o tener suerte con los sobres y los intercambios), la ventaja es que los precios son bastante más reducidos que las cartas Magic reales al no estar limitadas a un cierto número de copias impresas. Aunque no todos los jugadores están dispuestos a pagar por cartas virtuales de excesivo precio, por lo que se limitan a jugar partidas en los formatos más económicos, como por ejemplo el exitoso Pauper MOL (en el cual sólo son legales las cartas de rareza común y, por ende, más baratas).



Descargar el videojuego desde la página oficial de WotC es gratuito pero para abrir una cuenta es necesario hacer un pago de unos $10, obteniendo al registrarnos un mazo de iniciado, un sobre del último Core Set, un pack de 300 cartas comunes e infrecuentes y dos Event Tickets para participar en torneos. Un gasto aceptable y que nos permitirá jugar durante bastante tiempo sin pasar por caja, siempre y cuando sepamos administrar nuestros recursos de una forma óptima (hay artículos muy útiles en la red sobre este punto).

Los mayores atractivos de MOL son sin duda su enorme comunidad de jugadores y la gran cantidad de torneos que se realizan diariamente. La posibilidad de practicar con tu mazo favorito frente a oponentes de todos los rincones del planeta en cualquier momento y a un solo clic, es un reclamo muy efectivo para todo jugador amateur de Magic. Porque seamos sinceros, MOL no es un videojuego enfocado a jugadores novatos; para ellos, WotC ha creado otros títulos como los que os mostraremos a continuación.



La simplificación del concepto

Más que un único videojuego Duels of the Planeswalkers (DotP) se puede entender como una subserie formada, actualmente, por cuatro títulos, todos desarrollados por Stainless Games – estudio creador del clásico y controvertido Carmageddon (*íd.; Stainless Games, 1997*). El primero de ellos fue Duels of the Planeswalkers, publicado en 2009, y a partir de 2011 se comenzaron a lanzar entregas de la saga DotP de forma anual comenzando por DotP 2012.

Uno de los aspectos más criticados de la serie es la poca libertad que disponemos a la hora de crear nuestras barajas, pues únicamente tendremos acceso a diez mazos preconstruidos; número que podremos ampliar comprando los diferentes DLCs que se publican periódicamente. Para más inri, a este conjunto finito de mazos temáticos, hay que añadirle una única vía de edición que consiste en ir desbloqueando con nuestras victorias cartas (hasta veinte por baraja) que podremos intercambiar con las que vienen de base. Es cierto que es un sistema muy limitado y que sabe a poco a aquellos jugadores que vienen con la experiencia y libertad de diseño de la versión física, pero a Wizards of the Coast no le interesaba que DotP entrase en conflicto con MOL, su mayor apuesta en cuanto a videojuegos se refiere. Además, los nuevos jugadores - público objetivo de DotP - agradecerán estas simplificaciones.

En Duels of the Planeswalkers, aparte de las partidas clásicas contra una IA muy pulida (cosa que se agradece), también tendremos la posibilidad de jugar a modos alternativos, como Gigante de dos cabezas, Archenemy (en DotP 2012), Planechase (en DotP 2013) y Booster Drafts (en DotP 2014). Siguiendo en la línea de los modos de juego extra, hay que hacer especial mención a los desafíos de ingenio en los que comenzamos en mitad de una partida y sólo tendremos un turno para poder salir victoriosos. Todo un reclamo para los jugadores que se entretienen con este tipo de puzles impresos en las últimas páginas de las revistas de Magic, como Urza, Serra o Cantrip.

Otro punto interesante es la estrecha relación entre los DotP y el juego de cartas físico, pues todas las nuevas cartas que apa-



recen en el videojuego acaban siendo publicadas en el Core Set equivalente, es decir, las cartas exclusivas de DotP 2012 corresponden a las de ampliación real de Magic: The Gathering 2012 Core Set, permitiendo a los jugadores conocer antes las novedades que se incluirán en el Core Set al jugar con versión digital que, lógicamente, sale al antes al mercado.

Simuladores independientes

Tampoco hay que olvidar que, aparte de los títulos oficiales mencionados, en PC han aparecido muchos programas independientes que nos permiten jugar partidas on-line a MTG y que siempre están en el punto de mira de WotC, pues no queda muy claro hasta qué punto violan el copyright del juego de cartas original.

De todos los existentes, los más conocidos son Magic Workstation y Cockatrice. Lógicamente, estos simuladores son mucho más simples que el completísimo MOL, no están automatizados (debemos hacer nosotros todo con el ratón) y tienen una afluencia de usuarios en línea mucho menor, pero a cambio nos permiten jugar con cualquier mazo y de forma totalmente gratuita. Ya dependerá de cada uno sopesar las ventajas y desventajas de emplear este tipo de programas.

Con todo lo expuesto, somos conscientes de que la presencia de Magic: The Gathering en el mundo de los videojuegos no es algo anecdótico. Es cierto que ninguno de sus títulos se convertirá en un clásico atemporal ni obtendrá el reconocimiento de las grandes obras del sector, pero hay que admitir que gracias a ellos los aficionados a Magic podemos disfrutar de unas entretenidas partidas a nuestro juego de cartas favorito en cualquier momento, tanto solos como acompañados.

Magic: The Gathering es uno de los juegos de cartas coleccionables más importantes, con casi 20 años a sus espaldas y millones de jugadores repartidos por todo el mundo. Tal es su trascendencia que casi desde sus orígenes se ha expandido hacia otros sectores, como el de los videojuegos. En este artículo haremos un breve repaso por todos los títulos publicados que simulan fielmente una partida a Magic: The Gathering

razor
blog magichampions
zehngames.com



iDÉAME

V ENCUENTRO DE JÓVENES DESARROLLADORES DE VIDEOJUEGOS

13 Y 14 DE ABRIL DE 2013. UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

www.ideame.es

@ideame_

VIDEOJUEGOS DE AUTOR:

SI TIENES UNA IDEA, TIENES UN EMPLEO



Nintendo®



De las ideas al éxito: Idéame

Un año más Idéame acerca a aquellos jóvenes que sueñan con poder dedicarse un día a desarrollar videojuegos con desarrolladores independientes que ya han conseguido hacerse un hueco en el mundillo

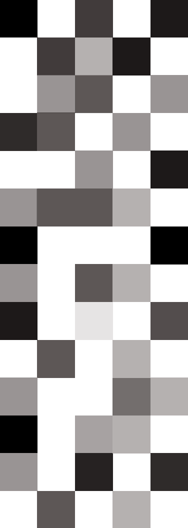
Idéame, el evento organizado en colaboración entre Nintendo y el Master de Desarrollo de Videojuegos de la Universidad Complutense de Madrid es ya toda una tradición. Desde 2009, año en el que tuvo lugar la primera edición, Idéame ha acercado a aquellos jóvenes que sueñan con dedicarse a los videojuegos, a aquellos que ya están empezando a dar sus primeros pasos en la industria, con los que ya se consagraron como desarrolladores, tanto independientes, en su mayoría, como trabajadores de compañías de renombre.

Con numerosas actividades y entregas, desde la entrega principal anual (de la que ya llevamos cinco), entregas centradas en algún invitado especial como es el caso de Idéame Maestro en la que desarrolladores de la talla de Warren Spector o Yoshinori Ono dan una clase maestra a los asistentes sobre aquello en lo que se especializa cada uno, al Idéame On Tour, edición que tuvo lugar en 2010 en Zaragoza, para que aquellos que no puedan desplazarse a Madrid puedan también disfrutar de este encuentro, Idéame se ha convertido ya en toda una institución para aquellos cuyo sueño es dedicarse al mundillo del Videojuego en España y cada vez está cobrando más relevancia a nivel internacional, aspirando a ser uno de los eventos más importantes del panorama internacional en lo que a desarrollo independiente se refiere, y dentro de la misma España, como nuestro particular GDC.

Este año hemos podido disfrutar de algunas novedades, como la creación de Idéame U, un acuerdo entre Nintendo, el master de Desarrollo de Videojuegos de la Universidad Complutense de Madrid y Nicalis, compañía que desarrolla y publica juegos independientes que ha estado apoyando Idéame desde su primera edición, para publicar a nivel mundial en la consola virtual de Wii U y Nintendo 3DS un juego desarrollado por los alumnos del



Alex Neuse, fundador de Gaijin Games, disfrutando de su ejemplar de Games Tribune Magazine donde analizamos su Bit Trip Presents: Runner 2





Master de Videojuegos, iniciativa que se une a la ya establecida Idéame ++, en la que los participantes luchan por defender sus proyectos con el fin de dar ese salto desde el desarrollo casero al profesional, y también hemos podido ver Idéame Kids, donde algunos desarrolladores se acercan a los colegios para hablarle a los niños sobre qué es el desarrollo de videojuegos.

Las propuestas de este año han sido especialmente interesantes, desde la ya habitual posibilidad de jugar con títulos recientemente lanzados al mercado en consolas de Nintendo, y más de uno que aún no ha sido publicado (incluso ni anunciado, como es el caso de Jett Rocket 2 este año), a poder hablar cara a cara con sus desarrolladores, asistir a interesantísimas charlas dadas por ellos, conocer gente que también quiere dedicarse a desarrollar juegos con la que puedes contactar, y en definitiva, pasarlo bien disfrutando de la pasión que a todos nos une, y gozando con alguna que otra exclusiva interesante con la presentación de algunos juegos de los que nadie conocía antes, caso del antes nombrado Jett Rocket 2, la secuela del título aparecido en Wii U y que esta vez nos ofrece una interesante aventura interescpacial y dimensional con jugabilidad principalmente lateral pero también con toques en 3D donde podremos explorar la profundiad de los escenarios, todo acompañado por simpáticos minijuegos, o también Two Brothers, un action RPG a la vieja usanza muy peculiar en el que exploraremos la fina línea entre la vida y la muerte tanto desde el punto de vista argumental, como jugablemente, al revolucionar los dogmas del videojuego obligándonos a morir para pasar al "otro lado" y segir con la aventura con un característico estilo gráfico basado en Game Boy por un lado y en los cásicos RPG de Snes por otro, e incluso, con rebajas en las eShop de Nintendo 3DS y Wii U de algunos de los títulos presentes en el evento, lo que le ha dado un alcance mucho más internacional al evento llegado a ser tratado en medios de todo el mundo, e incluso el adelanto en la fecha de salida en Europa de Bit Trip Presents: Runner 2 para Wii U con el fin de que coincidiese con el evento.

En el fin de semana del 12 y 13 de Abril tuvo lugar la edición de este año, localizada esta vez en la Escuela de Cinematografía y del Audiovisual de la Comunidad de Madrid. un marco perfecto para un evento de estas características, donde la creatividad y la inovación se dan la mano para ofrecer lo mejor de los jóvenes talentos presentes.

Con una afluencia de público impresionante, que llenó el aforo al completo tan solo con las reservas antes de comenzar el evento en sí, este año han acudido desarrolladores como José Luis Márquez de Mercury Steam, Austin Ivansmith de Wayforward, que actualmente está trabajando en el remake de Ducktales, Andy Tudor de Sightly Mad Studios (Project Cars), Alex Neuse de Gaijin Games (Bit Trip) que además, se llevó a casa una copia de la edición coleccio-



nista de Games Tribune Magazine #50 donde analizamos su último título, Bit Trip Presents: Runner 2, Francisco Tellez con su Unepic en versión Wii U, Dan Adelman de Nintendo of America, Tulio Gonçalves de Watermelon Games (Pier Solar), Tyrone Rodríguez de Nicalis junto con Antonis Pelakanos (The 90's Arcade Racer), y muchos más.

Pudimos atender a interesantes charlas, dadas por los invitados, que fueron desde clases maestras con Andy Tudor que nos reveló todo sobre la odisea que es crear Project C.A.R.S y el feedback directo de los que financiaron el desarrollo del juego mediante Kickstarter, un tema muy presente en todas las conferencias, os diferentes enfoques entre trabajar para una gran desarrolladora a hacerlo en un pequeño estudio independiente, o con Ausin Ivansmith, de Wayfoward Sutudios, que nos contó algunos secretos sobre el título en el que están trabajando, Ducktales Remastered, y la importancia de ser fieles al concepto original cuando estás haciendo un remake de un clásico, pasando por primera vez, por una clase maestra dedicada al diseño de personajes, impartida por Elias Xango del Estudio Joso en la que arendimos como diseñar un buen personaje par aun juego.

Todos ellos nos dieron un fin de semana más que interesante, con conferencias de lo más variadas, sobre financiación (con especial hincapié en el crowdfounding este año), publicación, diseño, programación... lel homenaje a Castlevania,y también, buenos ratos, como las humorísticas batallitas que nos contó Mikael Haveri de Frozenbyte (Trine) sin olvidar la oportunidad de ver, conocer y jugar cosas que nunca antes se habían mostrado, como el primer vídeo de Gameplay de Cult County, el nuevo FPS de terror de Renegade Kid .

Una experiencia más que recomendable, tanto como si ya has empezado a desarrollar como si simplemente tienes curiosidad en ver "El otro lado de los mandos" y sentir qué es eso de mostrar tus ideas al mundo.

Producto Nacional

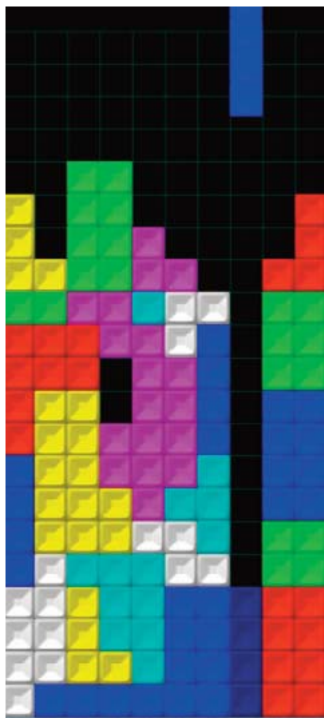
El videojuego Español tiene siempre un peso especial en este evento, y en esta ocasión más aún, con la participación de Mercury Steam en el homenaje que se dió a la saga Castlevania y el trabajo que ellos hicieron en ella, y la presencia de varios desarrolladores independientes de nuestro que han conseguido un éxito considerable, como José Manuel Iñiguez de Akaoni Studios con su Zombie Panic in Wonderland (Juego que por cierto, pudimos ver por primera vez en idéame hace unos años también, y en esta edición vimos en primicia su versión de 3DS), Francisco Tellez, que nos enseñó su Unepic para Wii U, Carlos García (Ánima Project),Julio Moruno (Enjoy Up) o Francisco Molla (Shanblue)

andrea gil

Falacia: El argumento importa



Bajo mi punto de vista, el argumento es un elemento que carece de importancia o, al menos, no es lo más relevante en un videojuego. No obstante, una afirmación tan general como esta merece ser matizada. He de reconocer, en primer lugar, que la importancia de la trama no es algo constante, sino que varía en función del género



Parecen existir determinados juegos -como los FPS, los beat 'em up y, en general, aquellos más centrados en la acción- que prácticamente prescinden de ella, mientras que otros, como los RPGs, agradecen que tenga más peso.

Por otro lado, hay títulos que necesitan de un guión como del comer. Un caso evidente sería, por ejemplo, Silent Hill 2, que resultaría incomprensible despojado de su premisa argumental y que pasa por ser, además, uno de mis videojuegos favoritos. Con todo, creo que estos casos son puntuales y constituyen la excepción más que la regla.

A bote pronto se me ocurren dos razones evidentes y de peso que demostrarían que la historia en un videojuego no es un elemento demasiado trascendente:

- En la inmensa mayoría de los casos es una auténtica castaña.

- Existen juegos fantásticos -como el Tetris o el Pac-Man- sin historia alguna.

Ahora bien, si esto es así ¿por qué la mayoría de títulos tienen a bien incorporar un relato?

En primer lugar, creo que una trama es algo que contribuye en cierta medida a verte-

Muchos videojuegos no necesitan argumento alguno y no dejan de ser tremendamente reconocidos por su calidad e importancia: Tetris o PacMan



brar la estructura de un videojuego. Salvar el mundo del malvado de turno puede acabar derivando en algo cansino cuando la cosa se va a las diez horas, pero un leve hilo argumental es la coartada perfecta que, por ejemplo, lleve al héroe a visitar diferentes localizaciones -desiertos, selvas, galaxias, etc.- a través de las sucesivas fases en que se divide el juego. La variedad paisajística y de situaciones, y los propios giros de guión contribuyen, por tanto, a añadir valor y a estirar la experiencia sin que se resienta su cohesión y sin desgastar por ello al jugador. Una suerte de lifting lúdico que funcionará en la medida en que la jugabilidad ofrezca, lógicamente, un mínimo de calidad.

Con todo, puede darse el caso de que la historia u otros elementos que no son puramente jugables -atmósfera, personajes, trabajo artístico, etc.- resulten tan atractivos para el usuario que oculten carencias en el diseño y terminen por atraparlo, de la misma forma que una inversión estratosférica en efectos digitales puede hacer más digerible un guión mediocre en la oscuridad de la sala de cine.

El argumento también puede contribuir a proporcionar una identidad al juego, haciéndolo único y facilitando su distinción respecto a otros que en el fondo son muy similares. Un ejemplo bastante claro en este sentido sería Dante´s Inferno de Visceral Games, aparecido en 2010 al abrigo del enorme éxito comercial que tuvo God of War o, más recientemente, ese reboot Naughty-Dogiano conocido como Tomb Raider.

Las ventajas que la industria encuentra en el trasfondo literario son, por tanto, evidentes, ya no sólo de cara a diferenciar un producto que en el fondo es muy similar al de la competencia, sino incluso a efectos de mantener viva la explotación de franquicias propias con jugosas tasas de rentabilidad.

Ahora bien, más allá del uso que las compañías hacen de la historia como herramienta de marketing, lo cierto es que el entretenimiento electrónico es un instrumento narrativo perfectamente válido y efectivo. Al fin y al cabo mientras uno juega suceden cosas y eso no deja de ser narración pura y dura.

Tomemos una escena de un videojuego cualquiera. Por ejemplo una de Ico, aunque valdría igualmente la estampa de Marcus Fenix rebanando con su Lancer a un locust. Imagina a Ico cogiendo de la mano a Yorda para escapar de las sombras a través de las enormes estancias que componen el castillo en el que se encuentran atrapados. Se trata de una escena de mucha tensión, que transmite el peligro de que sean alcanzados por las malvadas criaturas que habitan allí, pero al mismo tiempo también refleja el sentimiento de amistad o fidelidad mutua que existe entre los dos personajes. Imagina ahora esa misma escena trasladada a otros medios, como el teatro o el cine.

Si formara parte de una representación teatral, uno la contemplaría en vivo desde su butaca, apreciando la cercanía



o inmediatez que sólo da este medio y, sobre todo, la interpretación -gestos, entonación, etc.- de los actores.

El cine, en cambio, maneja un lenguaje distinto: el montaje. Un plano general muestra a Ico cogiendo de la mano a Yorda y ambos comienzan a correr. Corte y primer plano del agitado rostro del muchacho mirando a la chica con determinación. Corte y primer plano de ella devolviendo la mirada al joven mientras le sonríe. Están juntos en esto y confían el uno en el otro para escapar de allí con vida.

En el videojuego no hay interpretación ni montaje. Su verbo es la interacción: pulsa R1 para que Ico coja la mano a su compañera, inclina el stick hacia adelante y ambos emprenden la huida. La emoción que pueda generar una PlayStation 2 ya no depende de los años que hayan pasado los intérpretes curtiéndose en el Actors Studio o del talento del director montando imágenes, sino del diseño: pulsando el gatillo derecho envuelves el pad en un gesto similar al de coger la mano a alguien. Luego, durante la huida, has de mantenerlo presionado para no soltar a Yorda.

Tenemos, por tanto, la misma escena en tres medios diferentes, cada uno de los cuales maneja unas herramientas específicas con objeto de suscitar un sentimiento determinado.

Ahora bien, en el caso del teatro o el cine, la historia no puede consistir únicamente en llevar a Yorda de la mano, sino que ha de incorporar otros eventos. Como medios puramente narrativos que son, precisan de una trama más elaborada y capaz de mantener al espectador pegado a su butaca durante noventa minu-



tos. En definitiva, han de pasar cosas. Algo así sucede también con el videojuego, pero aquí la responsabilidad recae en las mecánicas jugables. Sería insufrible, por ejemplo, una trama fascinante y rica, repleta de personajes y giros de guión, pero en la que tu papel se limita a llevar a alguien de la mano. Por eso Ico tiene combates y puzles en lugar de una historia trabajada. El argumento no es en absoluto algo prescindible, ya que condiciona el sentido de la jugabiilidad y, por tanto, del propio juego -no sería lo mismo enfrentarte a los mismos enemigos y puzles encarnando a Ico que, por ejemplo, en la piel de un marine sediento de sangre- pero no es lo primordial y está supeditado al diseño, que es al fin y al cabo aquello que te permite vivirlo. Es la llave a un mundo que no existe y lo que determina la forma en que te relacionarás con él.

En este sentido opino que el videojuego es un medio esencialmente primario o sensorial en el mejor sentido de la palabra, que triunfa en la medida en que consiga divertir o crear un vínculo emocional entre el código y el jugador. No se me escapa que un videojuego, por las propias características del medio, tiene la ventaja de que puede hacer uso de escenas cinemáticas en las que no existe interacción o, si existe, se limita a QTEs. Es decir, el videojuego también es capaz de manejar el lenguaje cinematográfico. Puede generar emociones a través del montaje, la sucesión y ritmo de escenas, pero ahí ya es posible recuperar el refresco y el cubo de palomitas, porque se ha roto en cierta media lo que sucedió cuando pulsaste R1 y cogiste a tu chica de la mano.

Prescindir enteramente del argumento para acabar contando una historia que no lo necesite es algo totalmente excepcional. El caso de ICO precisamente es una excepción que confirma esa regla. Pero precisamente ha perdurado en el tiempo y en la memoria de infinidad de jugadores de todo el mundo por su excepcionalidad. Eliminar el mismo en estos momentos en cualquier superproducción es algo que difícilmente puede plantearse

G.M.

javier lezón "J"
gameover

Falta de ganas



Ahora que se acerca el E3, Microsoft y Sony pueden mostrar sus nuevas apuestas para la nueva generación, unas máquinas aún más potentes que las actuales. Sin embargo WiiU parece resignada a permanecer segunda por su "falta" de potencia. Si esto es así ¿Por qué leo continuamente que ZombiU es lo mejor del género?

Por experiencia propia y para que no sea una opinión totalmente basada en mi juicio, me maravillo y me sorprendo al mismo tiempo, cuando leo esas opiniones tan magníficas sobre uno de los primeros juegos de la WiiU, ZombiU. Esta apuesta de Ubisoft ha cautivado a todos aquellos que nos gusta pasar miedo jugando, a todos aquellos que añoraban un título así tras ver convertidas las sagas Resident Evil y Silent Hill en bromas y chistes macabros.

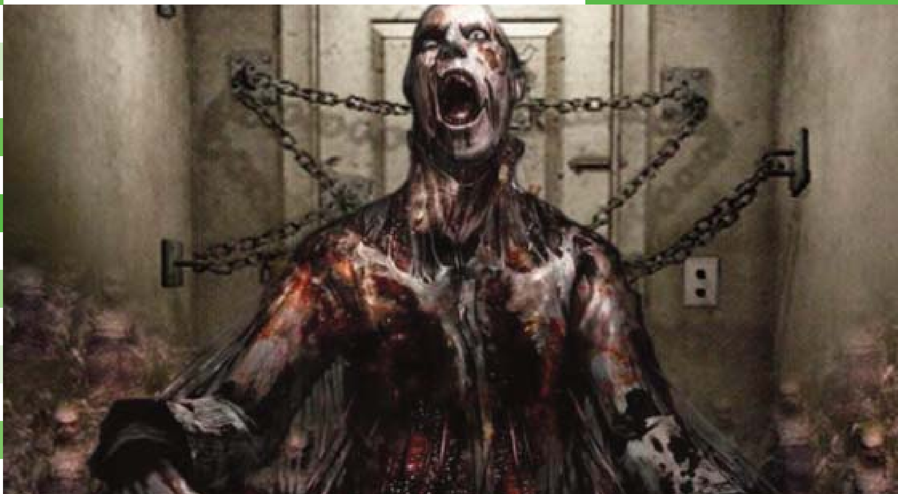
WiiU ha conseguido con uno de sus primeros juegos, lo que ni Xbox 360 o PS3 han conseguido en 5 años, lo que realmente me hace preguntarme el de nuevo el título del artículo ¿Falta de potencia o falta de ganas?

Sí que hemos tenido juegos de "miedo" en esta generación, pero seamos sinceros ¿A quiénes les han asustado? Tenemos el maravilloso Alan Wake, que tras jugar unas pocas de partidas se convierte en un juego al más puro estilo Rambo, donde vamos colina arriba acabando con miles y miles de enemigos. Tenemos dos entregas de la saga Resident Evil, que ya directamente es que ni se proponen asustar, el único miedo que despiertan es cuando vemos sus precios, y por último tenemos entregas de la saga Silent Hill, que es la que más fiel ha permanecido, pero acaba de nuevo convirtiéndose en una batalla campal con miles de monstruos que se regeneran pasando el límite de lo absurdo. Hasta Dead Space da pena actualmente.

El único juego que si nos ha dejado un buen sabor de boca es Deadly Premonition, es el único que ha calado entre el público, pero misteriosamente no entre la prensa "especializada", me permito poner la palabra especializada en comillas, porque hoy todo hijo de vecino que se crea un blog con blogger, ya se cree que es prensa especializada, y hace más daño del que se imagina cuando emite sus juicios sobre juegos que van saliendo, sin ni siquiera haberlos jugado.

Recapitulando, tenemos dos juegos (quizás alguno más que se me escape) en ¿6 años? Y además dos juegos que no explotan ni por asomo las capacidades técnicas de cada consola, por lo que debido a sus circunstancias, han sido un poco vapuleados gráficamente. Pero son un ejemplo ideal para mostrarnos que los gráficos no lo son todo.

Cuando se presentan las con-



solas nuevas, el 90% de los usuarios quieren conocer sus capacidades técnicas, cuando de ese 90% apenas un 10% tendrán conocimientos necesarios para interpretarlas, el resto de la humanidad nos limitamos a ver numeritos. “Jodo la PS4 tiene 5000 terragigas de memoria RD6 con una frecuencia de latencia de 9 milisengundos”, “¡Pues la Xbox nueva tiene 6000 terragigas! Vamos que coge a la PS4 y la vapulea”

Conversaciones como esta que se repiten constantemente pero ¿Con que motivo? ¿Transformar las presentaciones de nuevas consolas en una competición a ver quién mea más lejos? Sencillamente desesperante.

¿Para qué queremos que el juego se vea a 1080p, en 3D y a 60 hz si a las 2 horas nos vamos a aburrir? Porque a más potencia, más recursos se necesitan para desarrollar juegos, menos estudios pueden permitírselos y más trabajo conlleva su desarrollo. Esto se traduce en que directamente los desarrolladores no se arriesgan, van a lo seguro, van a lo que vende. ¿Qué la acción vende? Pues nada tiros hasta en la sopa:

-Sale un juego de plataformas: “Vamos a darle al protagonista un buen armamento”

-Sale un juego de miedo: “Vamos a poner enfrentamientos con monstruos cada 2 pasos”

-Sale un juego de tiros: “Aquí si hay que liarla bien liada, armas a tutiplén y regeneración de salud para todos”

Lo próximo será que los jugadores del FIFA salgan al campo con pistolas y recortadas para darle un poco de vidilla al asunto.

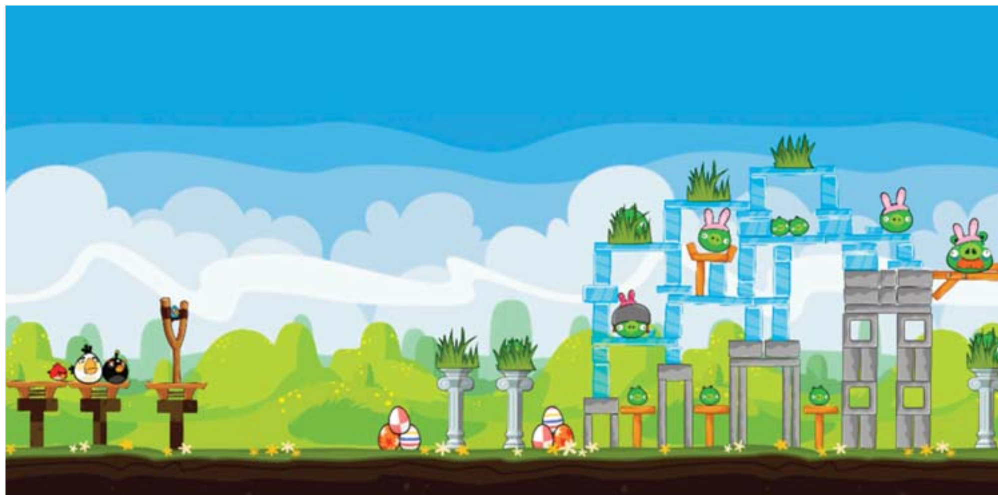
Así que queda claro que pocos estudios se permiten el dejarse llevar por sus ilusiones, el dejarse llevar por las ganas de desarrollar algo distinto y acaban tirando de lo típico para que su juego no sea un descalabro en ventas.

Así que quiero mandar este mensaje, dejemos la potencia, hemos llegado a un punto donde se nos caen las lágrimas jugando de lo bonito que se ven las cosas. Parémonos aquí, empecemos ahora a darle prioridad a la imaginación, a premiar las nuevas ideas y hacer que el desarrollo de videojuegos sea tan mágico como antaño.

Si llevas mucho tiempo en el mundo de los videojuegos, llega un momento en el que piensas que ya lo has visto todo, nuevos juegos salen y añaden alguna que otra novedad, pero en un sentido más amplio te da la sensación que todo son lo mismo. Esto puede llevarte a la idea de que el mundo de los videojuegos ya no es para ti, pero no te confundas, en la mayoría de los casos lo que te está echando para atrás son las faltas de ideas, las faltas de ganas de desarrollar un videojuego que consiga sorprenderte, ese jugón que hay dentro de ti, permanecerá vivo siempre

ángel lópez
ultimonivel

La burbuja de los juegos móviles



La fiebre de las apps se ha desatado. No hay un solo día sin escuchar una noticia de un nuevo evento de telefonía móvil, que una innovadora aplicación está a punto de salir y romper el mercado o que, aquél compañero introvertido del colegio ha desarrollado un videojuego y se va a volver millonario. ¿Qué hay de cierto y de falso en esto?

Llevo rato pensando a qué tema voy a dedicar mi primer artículo. Mientras observo mi entorno, me doy cuenta que, en la actualidad, hay un objeto que prácticamente se ha convertido en una extensión de nuestro propio cuerpo: el Smartphone.

Sí, los teléfonos móviles ya no son lo que eran. Los denominados "teléfonos inteligentes" son capaces de realizar y visualizar fotos y videos, reproducir música, mostrar mapas, conectarse a internet, enviar emails y jugar a videojuegos. Éste, precisamente, es el tema que quiero tratar.

Varios estudios (Analysis Mason) prevén que el número de smartphones en 2014 será de 1.700 millones. Con tal cifra nada desdeñable, muchas personas con ciertos conocimientos de programación, no han querido perder la oportunidad de subirse al carro, en pos de un futuro muy prometedor y lleno de riqueza. Esto me recuerda a la fiebre del oro californiana de 1849.

Para más "inri" algunas compañías (desconocidas hasta hace pocos años) dieron a luz archiconocidos juegos como Angry Birds, Cut the Rope, Doodle Jump ó Apalabrados. La respuesta a nuestras modestas vidas había llegado: Crea tu propio videojuego ó App y...¡serás millonario! En los últimos dos años, fruto del tiempo ocioso y debido en gran parte a la crisis económica, han proliferado infinidad de pequeños estudios compuestos por no más de dos ó tres personas. ¡Todo el mundo quería convertirse en desarrollador de videojuegos! ¡Nunca antes, el convertirse en millonario había estado tan al alcance de la mano! Todo el mundo me decía "¿Yo? ¡Soy desarrollador de aplicaciones móviles! ¡Todos compartían el sueño de abandonar sus apartamentos de 35m2 en pos de un ático en pleno Manhattan!

Pero que lejos están los sueños de la realidad. Y no...no soy pesimista, simplemente soy muy realista. Probad ahora mismo, bueno, ahora mismo no, cuando terminéis de leer mi artículo, a mirar el top 25 ó incluso el top 50 de aplicaciones o videojuegos. ¿No notáis nada extraño? Efectivamente, prácticamente estamos hablando de los mismo juegos y de las mismas - ya no tan pequeñas – compañías una y otra vez.

Seamos sinceros, el mercado de aplicaciones y videojuegos móviles está absolutamente sobresaturado. Por el propio hecho de que tú ó yo, podemos crear una app y subirla al store correspondiente, estos mercados digitales han visto incrementar su



stock con miles de aplicaciones cada día. ¿Conclusión? Se hace muy difícil que en el escaparate principal, salga tu correspondiente y tal vez, muy cuidado o no, producto.

Bueno, bueno, Guillermo...no te las des tanto de listo, me diréis. Si es cierto lo que comentas ¿cómo llegó el éxito de Máximo Cavazzani (Apalabrados), Igor Pusenjak (Doodle Jump) o Shainiel Deo (Fruit Ninja)? Es fácil. Mediante el siguiente cocktail atemporal:

1- Se el primero .

2- Ten los conocimientos apropiados del mercado.

3- Trabaja muy duro.

4- Añade una pizca de suerte a tu vida.

A día de hoy, es cierto que no es muy difícil desarrollar tu aplicación y subirlo al store pero claro, prestigiosas compañías como Disney, Electronic Arts, Gameloft ó Ubisoft también se han apuntado a la moda y crean videojuegos y aplicaciones de gran calidad y más competitivo precio. Si a todo esto sumamos que estas compañías tienen una base de fans y usuarios muy amplia, que pueden gastarse en publicidad y marketing en unos días, mucho más de lo que tú en un año y que tu competencia directa son también desarrolladores indies del mundo entero...ya no se hace tan fácil, convertirse en millonario ¿verdad?

Me gustaría añadir además que, debemos ser objetivos. Tal vez por mi edad o porque me considero un hardcore gamer, me gusta jugar a videojuegos que me sumergen en un verdadero mundo de fantasía. Me gustan ver imponentes gráficos, revivir estelares momentos sacados de las más prestigiosas películas de Hollywood, disfrutar de un gran e innovador guión, escuchar música envolvente y ¿por qué no? jugar on-line con los amigos. Estas funcionalidades, que para mí, son esenciales en un producto digital, están totalmente capadas en una app móvil. Los juegos móviles, en su mayoría, tienen una escasa duración y sencillo gameplay y, por norma general, acaban cansando a los pocos minutos. ¿Cuántas veces habéis descargado una app, la habéis probado durante un par de días y desinstalo? ¿No son pocas verdad?

La stores almacenan mucha morralla. Es por ello mismo que al final, sólo las grandes compañías son los que producen productos de muy buena calidad y fiables. Por ello también suelen estar en el top. No quiero desanimaros, ni mucho menos. Os animo si queréis, a realizar vuestra app y subirla pero sed inteligentes, no dejéis vuestros tan apreciados trabajos en pos de una vida de ensueño. No es oro todo lo que reluce. Es un hecho que los beneficios por descarga digital móvil están en descrecendo, como cualquier moda, y ya no son tan amplios ¿mi consejo? Sed cautos

guillermo serrano
videojuegosyconsolas

La Tribuna (I)

Pc o Consola... he ahí el dilema



Daniel Tirador

Redactor de GTM

El debate sobre si hay que adquirir un Pc o una Consola se vuelve más candente ayudado por la nueva generación de consolas, que dispondrán de arquitectura de Pc

Desde hace años llevamos escuchando la cantinela de que "el Pc está muerto" y espoleado por la noticia de que las nuevas consolas dispondrán de arquitectura de Pc, me incita a preguntarme cuál de las dos opciones es la mejor, o mejor dicho, a preguntarme qué ofrece cada una de ellas a grandes rasgos.

Si salimos a pie de calle y preguntamos a los jugones cuál es su plataforma idílica para pasar sus ratos de ocio, se oye cada vez con más fuerza el propio PC. Varios son los motivos que esgrimen estos usuarios para dar el "salto" a la plataforma madre. Y es que para empezar la diferencia de precio de los títulos de lanzamiento es significativa, en torno a los 15€, si no suele ser más, en cada uno de los juegos que nos queramos llevar al zurrón. A esto le sumamos las ofertas, muchas veces mareantes, que lanzan plataformas como Steam, Greenmangaming, GOG y similares. Por si fuera poco, la comunidad pcera es muy atrayente sobre todo por esa capacidad de convertir juegos aparentemente simples en verdaderas obras de arte gracias al uso de los mod's o darte la posibilidad de disfrutar de juegos que nos vienen en la lengua de Shakespeare en perfecto castellano a golpe de click con nuestro ratón. Todo ello "by the face".



Tanto el Pc como las consolas gozan de su pequeño reducto de seguidores. ¿De cuál eres tú?

Hasta aquí todo muy bonito e idílico, pero claro, si nos vamos al lado de las personas que disfrutan de su Xbox 360, Playstation 3 o Wii, nos ponen sobre la mesa otras tantas cuestiones de lo más esclarecedoras.

Si alguien se compró una Xbox 360, por ejemplo en su día de lanzamiento, está jugando



actualmente con una calidad semejante a un Pc de gama media con tecnología de 2005 y sin haber tenido que realizar ningún cambio de hardware o actualización, con el desembolso que ello supone. Esto queramos o no, es todo un logro ya que han pasado ocho años y como dicen nuestros abuelos, “los años no pasan en balde”.

Otro argumento es algo que popularizó cierta locutora y que rezaba así: “Meter y disfrutar”. Cuando compras un juego, le quitas el precinto, abres la bandeja de la consola, pulsas el botón del mando y a jugar se ha dicho. En Pc al contrario, debes antes de comprar el juego fijarte bien en los requisitos, a veces esto no te asegura jugar bien si no está debidamente optimizado, debes configurar los ajustes para comprobar que el framerate no se te resiente, que no te de problemas el típico sistema operativo cabroncete y varias cosas más. Como decíamos previamente, en la consola lo que introduzcas funcionará durante toda la vida del producto, en cambio el Pc empieza a estar obsoleto en el momento en el que lo compras y llegado el momento tendrás que comprar alguna pieza, como memoria Ram, otra gráfica etc, etc.

En conclusión, cada una de las dos plataformas tiene sus pros y sus contras, solo debemos hacer un pequeño estudio pormenorizado y desojar la margarita entre lo que necesitamos y queremos. ¿Vosotros qué opináis de todo esto?.

En la web: www.gamestribune.com colgaré un espacio relacionado con este artículo para que podáis dar vuestra opinión

La Tribuna (II)

Cuando menos es más



Sergio Colina

Redactor de GTM

Hoy en día es de agradecer el poder disfrutar de un juego que consiga entretenerte en esos breves espacios de tiempo de forma directa y sin necesidad de florituras

Si hacemos memoria, los videojuegos han conseguido llegar al gran público y asentarse como una forma de ocio reconocida ofreciendo principalmente un entretenimiento instantáneo.

Actualmente se está imponiendo cada vez con mayor fuerza que los grandes videojuegos son aquellos que cuentan con una historia compleja, llena de cambios argumentales y a ser posible con una duración considerable. Igualmente cada vez más se impone la "necesidad" de que los juegos actuales cuenten con numerosos modos de juegos que nos permitan experimentar dentro de un mismo juego sensaciones totalmente distintas.

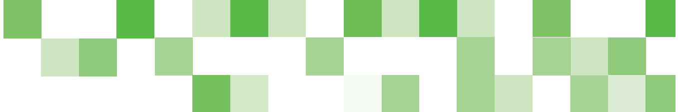


Por desgracia numerosas compañías han optado por esta tendencia dejando de lado aquella característica que como hemos comentado antes ha conseguido encumbrar a los videojuegos a la categoría de fenómeno de masas, la diversión inmediata, simple y sin ninguna pretensión más que el entretenimiento en sí mismo.

A veces por parte de la prensa se penaliza a aquellos juegos que proponen partidas y experiencias directas tachándolos de poco profundos y de simples. No se reflexiona sobre el hecho de que este tipo de juegos son más necesarios que nunca y se cae en la trampa de asociar la cantidad con la calidad y tomar por bandera el lema de "cuanto más, mejor"

Hemos llegado a un momento en que la multitud de opciones puede llegar a abrumer al jugador

Siempre tendemos a pecar de exceso y deseamos "caballo grande ande o no ande". Si preguntamos a muchos aficionados de los videojuegos seguro que contestarían que un gran juego debe tener los gráficos más realistas posibles, una historia



larga, profunda y bien trabajada, digna de un guión de película, y debería contar también con un número abrumador de posibilidades de juego y darnos la opción de poder realizar casi cualquier acción que nos imaginemos. No obstante, es igualmente cierto que entre los juegos más jugados por estos mismos aficionados descubriríamos numerosos títulos que por sus características se ajustarían más a juegos simples y directos que huyen de la complejidad y apuestan por una jugabilidad muy adictiva basada en una idea simple y bien implementada.

Hoy en día es más patente que nunca que el tiempo es un bien escaso por los que cada vez es más de agradecer que existan títulos orientados a brindarnos esa diversión instantánea de la que hablábamos. Así con estos juegos podemos aprovechar esas ocasiones sin tener que gastar la mayoría de los minutos de los que disponemos en ponernos en situación de lo ya acontecido en la historia, o de los objetivos en los que estamos inmersos en la partida que acabamos de cargar.

No voy a ser yo el que reniegue de aquellos juegos complejos que nos ofrecen multitud de horas de juego y numeras opciones jugables, pero sí que voy a reivindicar la importancia de aquellos juegos simples, que sin aspirar a ocupar un lugar importante en la historia de los videojuegos, consiguen divertirnos y entretenernos como pocos.

Muchos de los principales juegos de la historia se tratan de juegos simples y muy adictivos sin ningún tipo de artificios

Beat'em ups, el resto de la esencia (II)



En la segunda parte de este informe que se extenderá a lo largo de tres números, seguimos analizando la historia del género beat'em up. ¿Qué juegos constituyen su época dorada? ¿A qué se debe su declive? ¿Por qué son el resto de la esencia?



En 1989, otro gran beat'em up veía la luz, y no era otro más que Teenage Mutant Ninja Turtles: The Arcade Game, de Konami, el cual tuvo dos versiones: La tradicional de dos jugadores, y una versión de deluxe de cuatro jugadores que nos permitía jugar con todos los hermanos ninja. ¿Cómo? Lo que dije. Este juego llegó para establecer el juego cooperativo entre cuatro personas en una sala de arcade. Esto que ahora suena tan corriente era toda una novedad allá en su epoca, y fueron nuestras queridas tortugas las encargadas de popularizarlo. Este grandioso juego vio adaptaciones para NES, ZX Spectrum, Amiga y un sinfín de consolas y ordenadores domésticos de la época.

¿Y quién llegó detrás para prolongar el reinado de los cooperativos de dos pares? La más famosa familia amarilla. Hecho con el mismo engine que las tortugas usaron, The Simpsons Arcade Game se lanzaba en 1991 para reinar en las salas de recreativas. Dado que los integrantes de la familia son cinco, los guionistas optaron por crear una historia en donde Maggie es raptada por haber confundido su chupete por un valioso diamante, propiedad del Sr. Burns. Marge, Homero, Lisa y Bart se pondrán manos a la obra intentado recuperar a la pequeña bebé, cada uno con una habilidad especial. Una de las grandes novedades de este arcade fue la incorporación de técnicas que podían realizarse a duo. El juego tuvo gran aceptación y fue porteado a varias consolas y ordenadores domésticos.

Capcom no se quiso quedar atrás, y con su entonces "vo-



cero" virtual Captain Commando, personaje que aparecía en muchos de sus manuales de juego de la época, decidió lanzar un juego homónimo basado en las aventuras del superhéroe y su tripulación a través de la galaxia en el año 2026. Desde un alien-momia hasta un bebé conduciendo un cuerpo robótico, la absurda consigna prometía acción y locura. El juego, por supuesto, permitía jugar en forma cooperativa a cuatro jugadores, asentando así una tendencia latente en las salas de videojuegos.

Un año después, en 1992, la televisión recibía con gloria a una de las mejores series animadas de todos los tiempos: X-Men, la adaptación del comic, cosechaba un éxito fenomenal y para Konami era mejor aprovecharlo al igual que sucedió con Teenage Mutant Ninja Turtles y The Simpsons. Es por eso que los salones conocieron al primer arcade en poder jugarse de forma cooperativa entre 6 personas. ¡6 personas! Esto le daba chances a todo tu grupo de amigos de acompañarte en una aventura intensa, persiguiendo a Magneto y sus aliados. El juego nos permitía encarnar a varios de los mutantes más populares del momento (Cyclops, Wolverine, Storm) y otros no tan reconocidos (Colossus, Nightcrawler, Dazzler).

El año 1993 Capcom nos trajo a The Punisher que, sin presentar ninguna novedad en su gameplay, se mostró innovador en su concepto estético, mostrando onomatopeyas como en los comics en los que se inspira. La historia nos muestra a Frank Castle persiguiendo mafiosos como de costumbre, con la ayuda de Nick Cage, en el caso de que optemos por jugar en modo cooperativo de 2 jugadores.

Hablando de comics, 1993 también fue el año de lanzamiento de Cadillacs and Dinosaurs de Capcom, basado en el oscuro comic Xenozoic Tales. Hasta tres jugadores pueden tomar los roles de Jack, Hannah, Mustapha o Mess, y abrirse camino en un mundo post-apocalíptico repleto de dinosaurios. La innovación en el

Otro popular shoot'em up de la época era el reconocido Sunset Riders, en el que hasta cuatro jugadores podían asumir el rol de un vaquero y viajar de pueblo en pueblo cazando recompensas. A lo largo de 7 niveles (que todo hay que decirlo, no eran precisamente exigentes), podíamos cooperar con otros tres jugadores para acabar con los diferentes villanos que tomaban cuerpo en final bosses. Sunset Riders trasladó su éxito a los hogares gracias a una aceptable conversión para consola. El auge de los shoot'em up, irónicamente, fue otro de los grandes causantes del ocaso de los beat'em up en los salones de arcade



gameplay surge justamente, de estos seres: cuando aparecen en pantalla, los dinosaurios pueden atacar indiscriminadamente tanto a nosotros como a nuestros enemigos.

Como verán, Capcom se volvió el campeón indiscutido de los beat'em up en arcade. Su siguiente obra en el género fue el clásico Aliens Vs. Predator de 1994, basado en los bocetos olvidados de un comic que nunca llegó a concretarse. Pudiendo conectar hasta tres jugadores a la vez, el juego nos presentaba la alianza de dos marines con dos predadores para liberar California de una invasión de aliens.

Pero otro competidor asomaba desde las sombras: Irem, empresa que en 1991 sorprendió con su juego Gunforce de gráficas llamativas, lanzaba en 1994 su secuela Gunforce 2, también conocida como Geo Storm. Su aspecto visual destacable, la mecánica intercambiable de sus armas y la acción con la que se ve repleto hacen que SNK se interese en estos desarrolladores, adquiriendo al equipo (luego de que Irem cierre sus puertas) y colocándolo manos a la obra para que, utilizando sus nuevos recursos, lancen un juego destinado al éxito. Así es como 1996 el mundo conoce Metal Slug, el primero de una extensa saga y el encargado de popularizar el shoot'em up, variante del beat'em up, en los arcades. Este juego fue porteado a todas las consolas de nueva generación existentes en su época, como Neo-Geo CD, Sega Saturn y Playstation.

Los arcade en 3D comienzan a aparecer, y SEGA nos acerca en 1996, una de sus mayores curiosidades con Die Hard Arcade, un supuesto beat'em up inspirado en esta exitosa franquicia del cine. Aunque lo cierto es que no



había relación entre la película y el juego, la historia nos introduce en el interior de un edificio en llamas intentando librarnos de los enemigos que nos rodean.

En 1998, una propuesta ambiciosa de Atari Games llamada Gauntlet Legends, un hack n' slash que permitía hasta cuatro jugadores y en el que podía guardarse el progreso en el juego mediante un sistema de passwords, recibe críticas no muy positivas, haciendo sombra sobre nuestro tan preciado género.

Aquí comienza el principio del fin: los arcade ya no ven beat'em ups, su lugar es ocupado por juegos de combate tradicionales y otras propuestas en 3D. Nada puede hacerse, los beat'em ups sólo aparecen en consolas ocasionalmente y con mediano éxito (como Guardian Heroes en 1996 para Sega Saturn y el menos prestigioso Fighting Force de Core Design en 1997 para Playstation).

Mientras el universo de los videojuegos se volvió hacia una experiencia más introspectiva ¿Dónde quedó la esencia de los arcades? ¿Cuándo se terminó la fiesta de ir con amigos a un salón y jugar juntos a un mismo juego, derrotando enemigos? Esta esencia es algo que los beat'em ups han sabido capturar, y cuyo resto permanece en el corazón de cada nuevo juego de este género que ve la luz.

Contra todos los pronósticos, no me ha alcanzado una segunda parte para compartir con ustedes todo sobre este gran género, por lo que en el número que viene, vamos a volver para analizar el rol del beat'em up en la modernidad: las nuevas propuestas, las remakes y todo lo que nos depara el futuro. ¡No se pierdan la tercera y última parte de esta nota en la próxima Games Tribune!

La cabina para seis jugadores de X-men Arcade era toda una rareza: No se la veía en muchos lugares ya que era compleja y de gran tamaño. Para que todos los jugadores puedan ver correctamente, la cabina poseía un sistema de espejos, que hacía las veces de pantalla auxiliar. Una clara muestra de que no hace falta grandes alardes técnicos, y que con un poco de ingenio se pueden solventar muchas adversidades.

santiago figueroa
corresponsal gtm
sudamérica (bbaa)

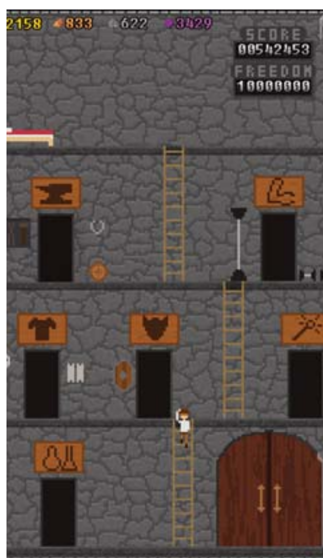


desarrolla: eightyeight games · **distribuye**: steam/gog/app store/play store· **género:** puzzle · **texto/voces:** inglés

10000000

A por la mejor puntuación

Despiertas en una mazmorra fría y encima de tu cabeza aparece un letrero en el que se lee la palabra "Libertad" junto a una cifra redonda: 10000000. Monstruos, cofres y puertas cerradas son nuestros rivales en este juego



¿Recordáis cuando íbamos a un bar con nuestros padres o a algún establecimiento que contara con una máquina recreativa? Llegábamos, nos poníamos delante, metíamos la moneda y las primeras cosas que veíamos era la puntuación más alta. Y como no, fruncíamos nuestro ceño, sacábamos ligeramente nuestra lengua y con (escaso) pelo en pecho intentábamos batir nuestra marca.

Pero, ¿qué pasaría si nos despertáramos en una mazmorra y la única posibilidad de escapar sea superar en una única fase una puntuación superior a diez millones de puntos? Esta es la original propuesta que nos presenta el orientativo título "10000000", el cual podemos disfrutar desde hace tiempo en móviles pero que ha dado el paso a PC recientemente. El juego sigue la línea que inició Puzzle Quest, situándonos en una aventura con toques de RPG, donde es tan importante

Perder es muy fácil. Al no juntar rápidamente las fichas, el escenarios nos irá "empujando" y cuando nos pierda de vista, se acabará la fase

derrotara nuestros enemigos como conseguir dinero, experiencia y ciertos materiales para ampliar nuestra particular celda.

La prisión desde donde accederemos a las luchas cuenta con distintas puertas previamente selladas que nos permitirán aprender nuevas habilidades con el personaje, como la posibilidad de adquirir más experiencia o materiales y mejorar nuestras armas y habilidades. A la hora de meternos al turrón, veremos como nuestro personaje avanza por un pasillo sorteando enemigos, puertas o cofres. Para poder avanzar, tendremos que derrotarlos juntando 3 o más fichas de espada o de varita mientras que para puertas y cofres tendremos que unir 3 fichas de llave. Pero contaremos con la ayuda de los objetos que obtendremos de estos últimos, que pueden incluir armas de un solo uso para matar a los enemigos más rápido, llaves para abrir cerraduras instantáneamente y hechizos para modificar las fichas que haya en el tablero, junto a diversas tareas que tendremos que cumplir para subir de nivel y acceder a nuevos monstruos y objetivos.

Pero, ¿qué es lo que hace a 10000000 un juego tan entretenido? Su aparente sencillez, ya sea en el manejo del juego o por su objetivo básico, contrasta con la excelente sensación de hacerse más fuerte a medida que vas adquiriendo nuevas mejoras para las armas o para el personaje y ver como poco a poco vas alcanzando la cifra mágica para tu libertad hace que perdamos horas con esta pequeña maravilla.







Conclusiones:

10000000 robará tu tiempo como si del Dioni se tratara. Es fantástico, accesible desde el segundo uno y te atrapará como pocos juegos lo saben hacer. Esa sensación de jugar, perder y decir, "venga, voy a echar otra que esta vez sacaré un poco más", conseguirá que agotes la batería del móvil más de una vez o que te pases las horas muertas delante del ordenador sin nada mejor que hacer.

Por qué debes seguirlo:

Porque no necesita grandes gráficos ni un planteamiento complicado para mantenerte enganchado al ratón y conseguir la preciada cifra.

Positivo:

- Accesible desde el primer segundo para todo tipo de jugadores, tanto expertos como principantes de los puzzle.
- La cantidad de mejoras para el personaje es abrumadora.
- Mantenerte enganchado y absorberte durante horas gracias a la sencillez de su planteamiento y sus partidas rápidas.
- Multitud de objetivos y enemigos.
- El precio.

Negativo:

- A algunos jugadores no les gustará el diseño gráfico o les parecerá repetitivo.
-Algunos objetivos resultan muy exigentes y para conseguirlos tendremos que centrarnos en ellos.

xavi martínez

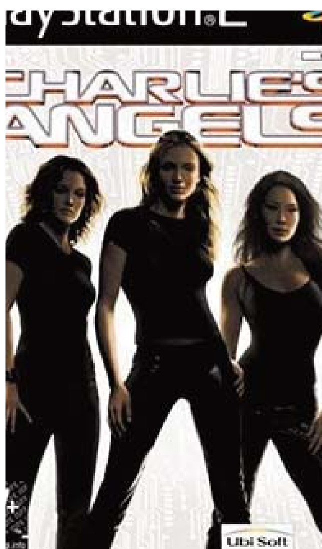


perpetrado por: neko interactive / ubisoft · **arma del crimen:** ps2/gamecube · **año:** 1994/1995

Charlie's Angels

Los Ángeles Caídos

Hacer un juego de una película ya de por sí mala parece despertar en los desarrolladores una bombilla interna para aprovechar el tirón para perder miles de dólares y aquí tenemos una muestra de tal despropósito



Está claro que cuando algo es popular hay que explotarlo hasta el máximo punto. El problema llega cuando el producto en tal nunca ha llegado ser TAN popular como para dedicarle un videojuego. Cierto que Los Ángeles de Charlie fue una serie notable, gracias al encanto de sus protagonistas y al unir comedia y acción, pero las películas nunca fueron plato para el agrado de muchos a pesar del atractivo trío que lideraba la película.

De esta forma y basándose en el nefasto film protagonizado por Cameron Díaz, Lucy Liu y Drew Barrimore, veremos como los ángeles intentan descubrir un misterio relativo a la desaparición de ciertos monumentos nacionales. En primer lugar, choca el hecho de que hayan abandonado completamente el uso de las armas de fuego para dedicarse a las artes marciales. El juego en sí es un beat-em'up

Hay ocasiones en las que no es recomendable volver a retomar viejos clásicos que persisten imperecederos en nuestra memoria. Los Ángeles de Charlie es uno de los claros ejemplos en los que retomar algo que está muerto no es la mejor opción, y menos todavía intentar hacerlo jugable

RINCÓN ABYECTO

en un entorno 3D en el que lucharemos contra idénticas hordas de enemigos, con un nivel de calidad nulo, junto a escenarios vacíos, de colores chillones y extremadamente dañinos a la vista, mientras nuestras heroínas se pasan el juego en bañador. Porque sí.

Sumado a esto, nos encontramos con un sistema de control extremadamente simple en el que lo único que tendremos que hacer es acabar con los múltiples y genéricos enemigos que aparecerán, aunque en ocasiones habrá que accionar un botón, activar alguna palanca o toquitear un ordenador para que otro de los ángeles pueda seguir avanzando, porque sí amigos, no sólo tendremos que completar la fase una vez, sino que tendremos que hacerlo con cada uno de los personajes para poder completar la misión y poder avanzar, todo un alarde del ingenio sino fuese porque este juego es de lo peorcito en el género. El principal "alarde" del juego es que cada ángel tiene su propio estilo de pelea, algo que nos abofetea en la cara con un pescado húmedo cuando descubrimos que las tres tienen las mismas animaciones para cada uno de sus ataques y claro, descubriendo el tipo de juego con el que nos encontramos, el cuál entiende por combo el hecho de repetir durante horas y horas la misma cadena de dos patadas o dos puñetazos... porque obviamente, un producto de tal calado internacional no puede computar más de TRES ataques por combo. Por si fuera poco, la IA de los enemigos es una maravilla. O corren hacia nosotros como pollos descabezados para a continuación quedarse quietos delante nuestra, o directamente llegan a nuestra altura y permanencen quietos para recibir estopa.

Probablemente, Charlie's Angels consigue una de las tareas más imposibles que debe existir en el mundo de los videojuegos: convertir un tipo de juegos tan simple y tan sencillo de realizar para contentar a la gente y convertirlo en una atrocidad digna de Silent Hill, una pesadilla que nos acechará durante nuestras noches en vela y que cuando consigamos cerrar los ojos aparecerá grabado en fuego en el interior de nuestros párpados.





Conclusiones:

Ya hay mucha gente que lo dice y jugar a ser Dios trae sus consecuencias. No se puede tolerar que este tipo de juegos salga a la venta, o al menos, que no salga sin una advertencia en la que se especifíque que jugarlo durante horas puede provocar fístulas y ceguera temporal. Bueno, al menos, no se atraviesa el suelo.

xavi martínez

NOTA: -9
truculento

Juego sugerido por:
Redacción GTM

Envía tus propuestas para el rincón abyecto a:
contacto@gamestribune.com

Hardware



MegaFlashRom SCC+ SD

Uno de los mayores problemas que los aficionados a los micros de 8 bits soportamos es el precario sistema de almacenamiento que empleaban. Ni las cintas ni los disquetes han soportado bien el paso del tiempo, por lo que herramientas como la que hoy nos ocupa pueden alegrarnos definitivamente la existencia y revivir nuestros viejos sistemas.

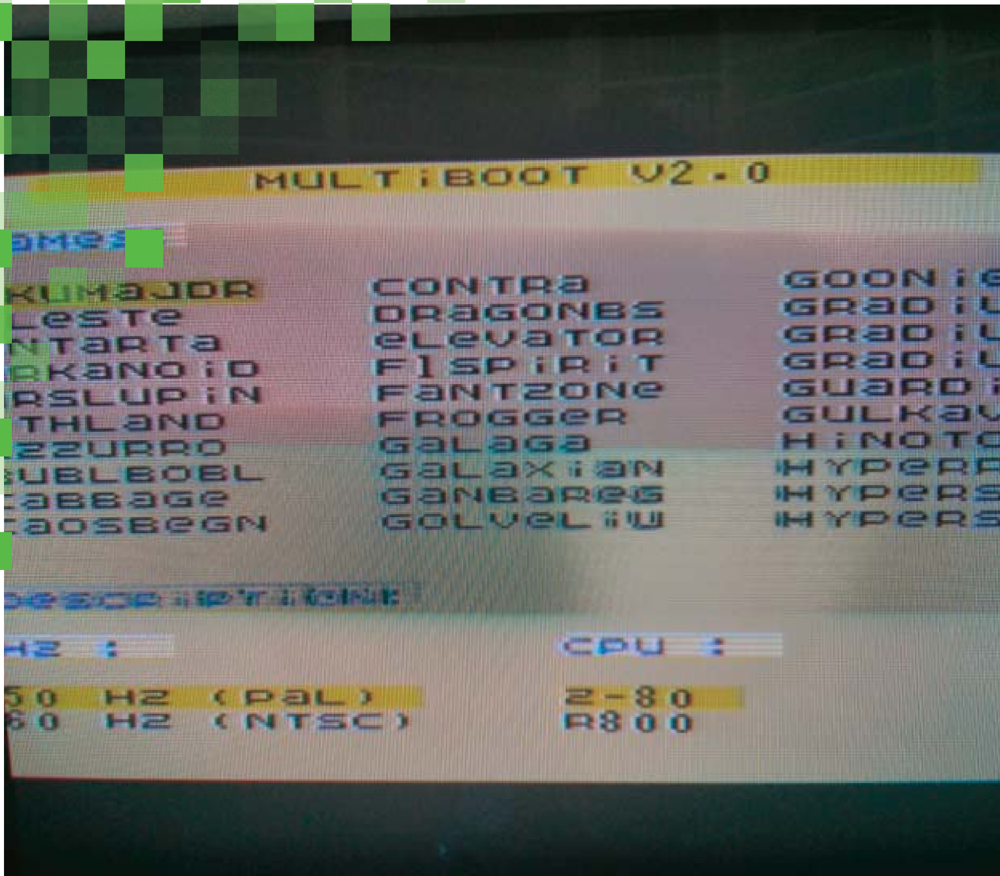


Tecnología actual al servicio de la nostalgia

Con poco tiempo y paciencia para los errores de carga o los sectores defectuosos, los aficionados que aún utilizamos los vetustos ordenadores de 8 bits necesitábamos desde hace tiempo un medio para disfrutar de nuestros juegos favoritos en los sistemas originales que lograra evitar sufrimientos innecesarios. Cierto es que los usuarios del estándar MSX todavía podían usar sus cartuchos evitando estas vicisitudes, pero la escasez y alto precio de los mismos obliga a incluirles en esta súplica común.

De los diversos sistemas de almacenamiento que han aparecido para estas prehistóricas máquinas (DivIDE, HxC, Turbo Chameleon 64, etc) hablaremos en otra ocasión. En este artículo nos centraremos en el último en aparecer, revisión de un producto anterior que ha alcanzado un nivel de perfección difícilmente superable, mereciendo unas cuantas líneas en esta sección.

Manuel Pazos, verdadera leyenda en la escena del MSX por sus anteriores cartuchos flash y una serie de maravillosos remakes (Knight lore para MSX2 por ejemplo), ha realizado una interesante revisión de su Mega Flash ROM SCC+, cartucho que nos permitía jugar a todos los títulos lanzados en formato cartucho para este estándar. Aunque era una pieza de hardware excelente, para poder “grabar” juegos en el cartucho e incluso arrancar el MSX-DOS era necesario que el ordenador dispusiera de disquetera, lo que desgraciadamente no era muy



común en ciertos modelos iniciales de MSX.

En esta ocasión, Manuel ha dotado al cartucho de un slot SD que elimina dicha necesidad de raíz, convirtiéndolo ya solo por esta mejora en una herramienta imprescindible para todos los que posean un ordenador de este tipo. Pero además de ello, el cartucho ahora es capaz de almacenar y leer imágenes DSK, emulando así la propia disquetera. Esto tiene como consecuencia que con este nuevo cartucho y una tarjeta SD podamos disponer de TODO el software aparecido para el estándar japonés en un solo dispositivo, una oferta más que tentadora.

Otro aspecto remarcable de este nuevo hardware es que manteniendo todas las características de su antecesor -como por ejemplo el chip SCC+ integrado, soporte de prácticamente todos los mappers existentes o la posibilidad de grabar varias roms en el cartucho y elegirlas mediante un bonito menu- incluye una serie de mejoras a tener en cuenta: soporte nativo de particiones FAT12 (MSX1) y FAT16 (MSX2), velocidad de grabación hasta cuatro veces mas rápida, posibilidad de cargar y ejecutar hasta nueve imágenes DSK en la memoria Flash (para así poder usar juegos multidisco como Snatcher o Aleste 2), uso del sistema operativo Nextor para el manejo de archivos bajo MSX2 (los que hayais trabajado con el Comandante Norton tendréis algo parecido a un deja-vu) y un modo recovery que nos permite arreglar cualquier "trastada" que hagamos en cuestión de minutos, muy importante para todos los que no somos usuarios avanzados del sistema.

Y es que sus magníficas características técnicas lo sitúan por derecho propio entre los mejores cartuchos de este tipo jamás lanzados, pero lo que lo al final lo convierte en una pieza imprescindible es su sencillez de manejo. Evidentemente no se puede decir que sea conectarlo y ponerte a jugar, pero un



simple vistazo al manual es suficiente para hacerlo funcionar y manejarlo perfectamente, algo que se agradece sobremanera.

Llegados a este punto posiblemente os estaréis preguntando sobre la compatibilidad del mismo, que juegos funcionan y cuales no. Personalmente he de decir que, tras un mes entero probando títulos tanto en formato ROM como en formato DSK, no he tenido problemas con ningún videojuego. Con la última actualización del software todo debería funcionar sin ningún quebradero de cabeza. Y os estoy hablando de títulos y sagas que han marcado la historia de los videojuegos, como por ejemplo Metal Gear , Snatcher, Gradius, Parodius o el desconocido -y soberbio- Hinotori de Konami.

Como apunte final cabe destacar que dicho cartucho es compatible con todos los modelos de MSX, tanto los de primera generación (siempre que dispongan de 64Kb de RAM) como los de generaciones posteriores. Dicha cantidad de RAM no debe suponer un problema para prácticamente nadie, ya que fueron escasos los modelos de MSX que contaban con menos de 64Kb

Si queréis haceros con esta pequeña maravilla podéis comprarla en la web del señor Pazos (www.msxcartridgeshop.com) Desde luego, es la mejor oportunidad de exprimir al máximo vuestra máquina favorita.



Especificaciones

- 1 o 2 slots Micro SD (se puede adquirir en cualquiera de estas dos formas)
- Soporta tarjetas MMC, SD, SDHC (FAT12 ó FAT16)
- Alta velocidad de transferencia de datos.
- Modo de recuperación que permite volver a configurar el cartucho facilmente
- 8192 Kb (64 Mbits de memoria flashROM
- Mappers: ASC8, ASC16, Konami, Konami SCC, lineal 48/64k
-Posibilidad de almacenar hasta 9 imágenes DSK en el cartucho.
- Posibilidad de grabar MultiROMS de hasta 511 ROMS.

Valoración de GTM



Precio

99/119€

mauri "imsai8080"

Veredicto

Manuel Pazos ha logrado un producto redondo sin fallos reseñables. Si tienes un ordenador MSX con al menos 64Kb de RAM deberías hacerte SI o SI con este cartucho. Solo por volver a disfrutar de los numerosos clásicos que Konami lanzó para estas máquinas ya merece la pena.

No solo Juegos

Efectos Secundarios

Vigila tu dosis



En la mayoría de ocasiones cuando voy al cine suelo encontrar lo que esperaba o, en todo caso, una decepción. No es el caso de esta película que, sinceramente, me sorprendió por su argumento que acaba yéndose por caminos totalmente inesperados.

Emily es una joven que trata de suicidarse - sin, aparentemente, ser consciente de ello - después de que su marido regrese con ella tras pasar una buena temporada en la cárcel. Conocerá a un psiquiatra en el hospital, el Dr.Banks, que se ofrecerá a tratarle con unos nuevos fármacos.

Los efectos secundarios de la medicación acabarán provocando un inusual accidente que pondrá en tela de juicio la buena praxis de Banks y de la farmacéutica.

Con esta pequeña sinopsis fui a ver la película esperando algo totalmente distinto a lo que encontré.

Resulta difícil encontrar películas de suspense que vayan siempre un paso por delante del espectador, que sorprendan con acertados giros de guión que hagan que todo cobre sentido justo al final.

Creo que, en líneas generales, Efectos Secundarios lo consigue manteniéndonos intrigados y tratando de descifrar cada próximo paso de la trama.

Los 106 minutos de metraje se pasaron volando.

Que la muerte te acompañe

Tu vida en venta

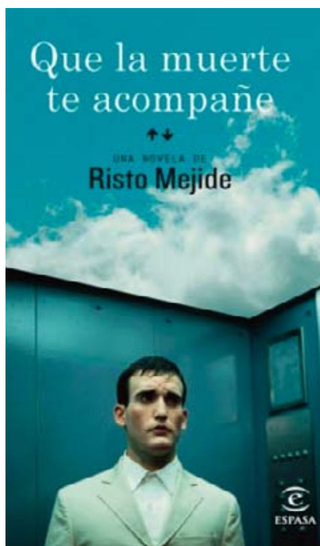
Buscar el título para un libro no debe de ser tarea fácil, sin embargo, si tuviera que hacer mención a uno de los mas insólitos de todos los que he leído sería al título de la novela del famoso y criticado publicista Risto Mejide, “Que la muerte te acompañe”.

Como se puede apreciar en él, el optimismo brilla por su ausencia aunque a pesar de ello el autor ha sabido cómo captar la atención de los lectores.

La novela cuenta la historia de un hombre llamado Toscano que ha pasado toda su vida vendiendo tras un mostrador y soñando con su amor platónico, Paula - una compradora habitual. La muerte visitará un día a Toscano en forma de publicista para guiarle por un recorrido hasta el cielo en un escenario muy peculiar y conocido: El Corte Inglés. Toscano irá subiendo pisos del centro comercial hasta llegar a la séptima planta donde le espera el único capaz de devolverle la vida y para ello tendrá que saber cómo vender su historia.

Llega nuestra dosis de ocio con una pelicula, un libro y un grupo musical





El estilo de Risto Mejide toca las emociones del lector casi sin darnos cuenta. Los giros entre lo irónico y lo real crean expectación y amenizan la lectura.

Un detalle muy peculiar de la novela es que está numerada en cuenta atrás ya que, según afirma Risto, todos preferimos saber cuánto nos queda por leer en lugar de cuánto llevamos leído.

Risto es conocido por su peculiar carácter y por no tener pelos en la lengua, sin embargo, con este libro desata su parte mas puramente sensible, incluso me atrevería a pensar que se ve reflejado en su propio personaje aunque insisto, sin dejar de lado ese característico tono sarcástico.

Love of Lesbian

La noche eterna. Los días no vividos



Love of Lesbian es uno de esos grupos que poco a poco se han ido apartando de un contexto "indie" de reducido público para llegar cada vez a más gente. Sobre todo desde que empezaron a cantar en castellano con "Maniobras de Escapismo".

Ha pasado un año desde que lanzaron su último disco, "La noche eterna. Los días no vividos". Es interesante hablar de él ahora, con un poco más de perspectiva.

Este disco, que en realidad son dos, no recibió tan buenas críticas como los tres anteriores, quizás por desviarse del camino seguido por ellos y añadir incluso ciertos toques electrónicos.

Son 18 temas los que tiene este álbum doble y si bien es cierto que contiene algunas canciones bastante prescindibles, joyas como "Wio, antenas y pijamas", "Belice", "Los toros en la Wii" o "Los días no vividos" hacen que el conjunto sea más que convincente.

Quizás se esperaba un disco más continuista con respecto a "1999" pero el grupo optó por darle un aire oscuro,, más serio. No obstante, no falta el humor de las letras de Santi Balmes que nos sacará más de una carcajada cuando descifremos sus metáforas.

En definitiva, un buen disco al que quizás le pesa mucho las sombras de los tres anteriores.

AC IV: Black Flag

Una nueva era comienza

Tras el considerable éxito que alcanzó la anterior entrega de la serie -12, 5 millones de unidades vendidas dan fe de ello- todo parecía idóneo para que Ubisoft postergara durante un tiempo el desarrollo de una secuela

Y es que la franquicia tiene hasta ahora nueve títulos en su haber, entre línea principal de la historia y spin-offs portátiles. Una situación que podría llevar a la considerada "gallina de los huevos de oro" del soft francés hacia la saturación y el agotamiento, tras convertirse prácticamente en una saga anual como si de un juego deportivo se tratase.



El fondo del mar es una fuente de tesoros. Por primera vez en la serie nuestro protagonista podrá bucear libremente y hacerse con ellos

Ignorando estos posibles riesgos, Ubisoft Montreal se ha embarcado (nunca mejor dicho) en la cuarta entrega oficial de la saga. Con un equipo de desarrollo nuevo (dirigido por Sylvain Trottier como productor, Jean





Lanzamiento multiplataforma transgeneracional

Ubisoft quiere seguir explotando al máximo a la que a día de hoy es su franquicia más importante. El problema está en ver en base a qué afronta el desarrollo. La pasada generación ya asistimos a lanzamientos similares y con resultados muy dispares. Gun o El Padrino apenas fueron dos simples ports de lo que vimos anteriormente en PlayStation 2 y que no justificaron en absoluto su existencia. Mejor resuelto quedó Splinter Cell Double Agent, que sí que tenía suculentas novedades con respecto a las versiones inferiores con las que compartía nombre. ¿Qué pasará con Assassins Creed IV: Black Flag?

Guesdon como director creativo y Darby McDevitt como guionista principal), el trasfondo histórico de esta nueva entrega dará un salto hacia atrás en el tiempo con respecto a sus antecesores, situándose a principios del siglo XVIII en la época dorada de la piratería, momento en que los piratas hicieron suyos los mares del Atlántico y sembraron el terror en las aguas del Caribe con sus innumerables saqueos.

La acción tendrá lugar concretamente en el año 1715, donde en esta ocasión controlaremos a Edward Kenway (padre de Natham Kenway y abuelo de Connor, el protagonista de Assassin´s creed III), un pirata claramente entrenado por assassins que no se arrodilla ante nadie y con un claro empeño en crear un nuevo orden más justo a base de sangre y acero, liberando a los débiles de los opulentos poderosos que les oprimen. Un renegado que solo debe lealtad a su tripulación y que guarda un oscuro secreto que se irá desvelando a medida que avance la trama.

En lo referente a los fragmentos situados en la era actual - punto ciertamente controvertido pero imprescindible en esta saga- pocos datos se conocen, más allá de que en esta ocasión nos meteremos en la piel de un empleado de la empresa Abstergo entertainment.

Uno de los aspectos de este nuevo enfoque histórico que con más insistencia se ha remarcado desde la compañía francesa es el hecho de que el juego tratará de dejar la fantasía de lado, abandonando los típicos clichés que todos conocemos de este tipo de relatos para centrarse en mostrar una visión más realista y exacta con respecto a la historia real. En esta línea, el equipo de desarrollo ha confirmado que ciertos hechos históricos serán reflejados en el juego, además de incluir en la trama varios conocidos piratas que vivieron y perpetraron sus fechorías durante aquellos







Las batallas navales resultaron todo un acierto en AC III. Para Black Flag Ubisoft ha decidido darles un protagonismo aun mayor

años, como Barbanegra, Calico Jack, Anne Bonny o Charles Vane, alguno de los cuales tendrá incluso un papel determinante en los sucesos que iremos viendo.

El título se desarrollará en tres ciudades principales (La Habana, Kingston y Nassau), aunque tendremos cerca de cincuenta localizaciones diferentes para explorar. Y es que si por algo se va a caracterizar esta nueva entrega es por su intención de entregar al jugador un mundo abierto para perderse desde los primeros compases lúdicos. Pasaremos por junglas infestadas de peligrosos animales, ruinas que ocultan magníficos botines, grandes ciudades donde la traición está al orden del día, templos mayas llenos de misterio o pequeñas aldeas donde encontrar un pequeño lugar para el descanso. Todo en manos del jugador para que haga prácticamente lo que quiera cuando quiera.

Por supuesto, nuestro nuevo aliado dispondrá de la agilidad, fuerza y habilidades para el sigilo y la caza de las que sus antecesores han hecho gala en anteriores juegos de la franquicia, sumando en esta ocasión la posibilidad de bucear (quien sabe si para descubrir nuevas zonas o grandes tesoros marinos) y un auténtico arsenal de armas (entre distintos tipos de pistolas y espadas) que lo convertirán en una verdadera máquina de matar.

Otro aspecto a destacar dentro de las novedades que esta nueva entrega de Assassin´s creed nos ofrecerá es la mayor importancia que se le va a otorgar a la navegación y a las batallas navales. Habiendo funcionado muy bien en su predecesor, desde el equipo de desarrollo se les quiere dotar de una gran importancia en la historia, hasta el punto de que navegaremos el 60% del tiempo y solamente estaremos un 40% en tierra. Evidentemente, podremos bajar del barco para explorar a nuestro antojo, pero el desarrollo principal en esta ocasión será en alta mar.

Y es que Ubisoft Montreal insiste en que nuestro navío (conocido como Jackdraw) será el segundo protagonista del juego. Por supuesto tendremos



Dentro de las batallas navales, el realizar abordajes será una opción que debemos valorar. Ya no serán acciones obligatorias, dependerán de nuestro criterio

la opción de mejorarlo con un mayor número de opciones que las vistas en Assassin´s creed III, además de un sistema de reclutamiento mejorado con el que conseguir nuevos tripulantes y aliados. Asimismo, en las batallas navales tendremos mayor libertad para elegir la forma en la que queremos enfrentarnos a nuestro enemigo, en lo que se presume como un avance jugable imprescindible para el buen funcionamiento del juego. Evidentemente no faltarán las diferentes condiciones meteorológicas (que influirán en gran medida sobre la navegación) y la fauna marina, en forma de tiburones, peces raya o ballenas.

En el apartado técnico, la evolución gráfica -sin ser tan brutal como fue el paso de Revelations a Assassin´s creed III- promete grandes mejoras. Ya en los primeros trailers se ha podido vislumbrar una evidente evolución en las expresiones faciales de los personajes y unos escenarios más detallados, lo que indica un avance evidente.

Mediante el uso del motor AnvilNext, el nuevo equipo de desarrollo está teniendo la oportunidad de trabajar simultáneamente en todas las plataformas de sobremesa (PS3, Xbox 360 y Wii U) garantizando que cada una de ellas exprimirá al máximo sus posibilidades técnicas y sus particulares sistemas de control.

Asimismo –y con la vista puesta en su futuro lanzamiento- los chicos de Ubisoft están trabajando en la consiguientes versiones para PS4 y Xbox One. Sylvain Trottier asegura que serán superiores a todo lo visto anteriormente en la franquicia, algo que tardaremos un tiempo extra en comprobar, al no tener establecida todavía fecha de lanzamiento.

¿Logrará cautivar esta nueva entrega a los aficionados tal y como hizo su antecesor?¿Serán bienvenidos tantos cambios en su mecánica? A partir del 31 de octubre todos los poseedores de PS3, Xbox 360 y Wii U podréis comprobarlo por vosotros mismos.





Como es ya habitual en la serie, habrá cameos de personajes históricos. ¿Reconocéis al de la imágen? Su nombre hace honor a su barba

Valoración:

Assassin's Creed está comenzando a mostrar síntomas serios de desgaste. Tanto cambio de dirección ha pasado factura a un argumento con demasiados cabos sueltos y muchas inconexiones. El tercer capítulo además significó un paso atrás dentro de la serie que abandonaba casi definitivamente la recreación arquitectónica y los brillantes escenarios en pos de un cuento patriota muy americanizado que no cuajó entre el público fuera de esas fronteras.

Black Flag debe servir como un punto de inflexión. Sobre el papel, las promesas apuntan muy alto. Falta por ver cuántas de ellas se cumplen y cómo de bien son implementadas en la serie.

mauri *IMSAI8080*

PC PS3 XBOX 360

Remember Me

El recuerdo de un recuerdo

París en 2084, es decir, Neo París. La ciudad de las luces lo es ahora de los neones, y una joven que antes jugaba con recuerdos descubre que los suyos han sido robados. Este junio, vuelve el cyberpunk con sabor europeo

Algo tendrá el agua cuando la bendicen, como algo tendrán los diversos géneros que vuelven a ponerse de moda después de muchos años. Los zombis parecen haber vuelto para quedarse, como ya hicieron antes los vampiros, y ahora, desde los locos años ochenta, el cyberpunk parece querer clamar las atenciones que merece.

Si hace poco disfrutamos en grande con Deux Ex y el anuncio de Cyberpunk 2077 por parte de CD Projekt nos hizo saltar de la butaca, bien podríamos echarle un vistazo a la propuesta que Capcom nos presenta bajo el título de Remember Me y que nos



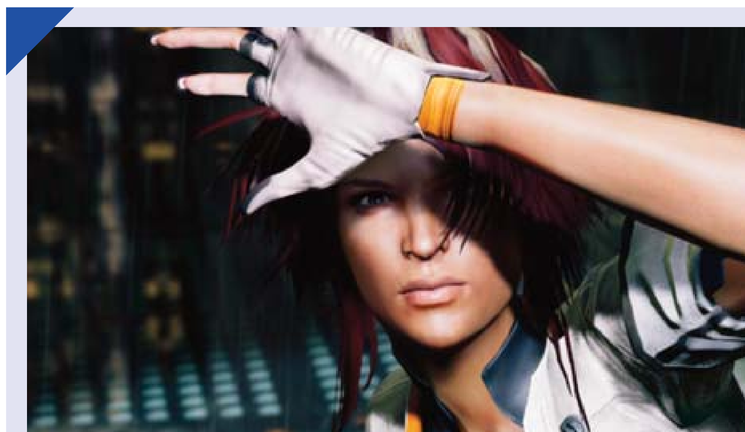
Nilin estará sin recuerdos, pero no sin recursos. Los enemigos sentirán su furia en sus carnes a través de espectaculares combos

trasladará a lo que será París en el lejano 2084.

En la inmortal capital francesa, la gente del futuro ha tomado ejemplo de películas como Desafío Total o Días Extraños, y por ello la última moda es revivir los recuerdos ajenos previa implantación en su mente. Nuestra protagonista, Nilin, es experta en estas lides, una manipuladora de mentes de primera que un día probará el sabor agrio de su propia medicina cuando se encuentre desterrada de la urbe parisina, encerrada en un ataúd y sin recuerdo alguno.

Averiguar qué ha pasado y a raíz de qué será nuestro principal objetivo en Remember Me, un juego cuyo título es prácticamente una directriz y en el que no solo tendremos que defender nuestro pellejo ante los enemigos que nos vayan saliendo al paso, sino también poner a prueba nuestro intelecto como jugador y la maña de Nilin para manipular memorias.

Precisamente este aspecto será uno de los que aporten sustancia al juego cuando, a medida que progresemos en la aventura, tengamos que hurgar en la cabeza de determinados



La ambientación de Remember Me será una gran divisa para tratar de destacar en su género



sujetos para rescatar sus recuerdos reales de entre la maraña de implantes ficticios que encontremos en su coco.

De esta manera, buscando los puntos clave desde los que poder desenmarañar la madeja de imágenes y recomponer las escenas vividas. Un componente de puzzle que no solo aportará variedad al juego sino también información a la sufrida Nilin acerca de sus desventuras.

Sin embargo, tampoco es esta peculiar especialista vaya a estar desvalida solo por encontrarse desmemoriada. Nilin será de armas tomar aún con la mente medio en blanco y su agilidad nos permitirá saltar y trepar entre los decorados de una Neo París digna de los mejores filmes de ciencia-ficción, además de llevar a cabo devastadores combos de lucha, ampliables conforme vayamos ganando experiencia y recordando el pasado que le ha llevado hasta esta situación.

Desde su anuncio en 2011, la comunidad ha especulado bastante acerca de Remember Me, si sería un juego de mundo abierto, si tendría toques RPG, si se parecería a tal o cual juego... Ahora que ya hemos ido conociendo mejor el trabajo de los franceses Dontnod, e incluso sabido que originalmente iba a desarrollarse en una gran ciudad (sonaban San Francisco o Tokio) inundada bajo las aguas antes de tomar esta encarnación, hemos ido viendo cómo se ha delimitado el camino para este desarrollo, y es que al final, su estudio ha optado por la aventura pura y dura.

No parece haber mucho lugar para la exploración en Remember Me, al menos por lo visto hasta ahora, habiendo un recorrido establecido por el que deberemos avanzar para progresar en el juego. Esta linealidad puede haber dinamitado las esperanzas de algunos de ver el nuevo gran sandbox futurista, pero si hemos de ser francos tampoco parece hacerle mucha

Neo París puede que sea un poco menos romántica, pero sí que será espectacular



falta.

Lo que Nilin quiere, ni más ni menos, es agarrarnos de la pechera y zambullirnos de lleno en su decadente mundo tecnificado, sembrado de neones, sombras y polución, para vivir su intriga personal. Y es esta atmósfera la que primará en un juego eminentemente de acción que, principalmente, aspira en más de un sentido a conseguir su identidad propia. No es moco de pavo.

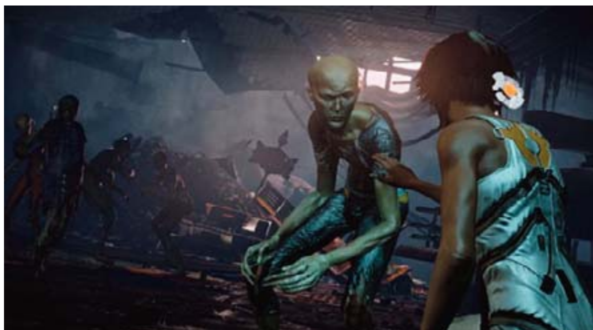
Remember Me es un título que le viene como anillo al dedo. Dontnod quiere que nos quedemos con su obra, que la recordemos entre toda la marea actual de juego de acción que tenemos en el mercado. Tras ofrecerla a varias editoras y ver como el proyecto era olvidado, al final ha sido Capcom quienes han rescatado esta aventura de su particular limbo y quienes ahora nos dicen que la conservemos en nuestra memoria.

Se lo tendrán que ganar, pero sus cartas de presentación, por el momento, no son nada malas. Una ambientación atractiva, una protagonista a la que devolver un pasado, una aventura donde la intriga estará servida y la posibilidad de juguetear con la memoria humana como llave para este misterio.

No obstante, un gran planteamiento puede quedarse en agua de borrajas si al final la jugabilidad no está a la altura. Las sensaciones que nos trasmite este juego a priori son que si su control y su diseño no le juegan una mala pasada podemos estar como poco ante un título que por lo menos podrá poner en el panorama internacional a su estudio y darnos unas cuantas horas de diversión. Si Remember Me hace honor a su nombre y se nos graba en el recuerdo, lo veremos en breve.



La manipulación de recuerdos es el tema centrar de Remember Me, y un recurso que nos permitirá obtener información



Dontnod ha querido que los combates de Remember Me sean elegantes y ágiles, con movimientos rápidos y fluidos

Valoración:

Tiene buena pinta este juego de los galos Dontnod. La ambientación futurista siempre es un plus, y desde luego habrá ganado ya con ello a mucha gente aficionada a la ciencia-ficción y a la obra de autores como William Gibson o Neal Stephenson. Tampoco está mal la perspectiva de recorrer un París de finales del siglo XXI en busca de un pasado.

Pero en un videojuego, las mejores intenciones no siempre son garantía. Remember Me tiene mucho a su favor, y esperamos que lo cumpla sin que llegue a resultar aburrido o repetitivo. Lo sabremos dentro de muy poco cuando salga a la venta.

juan elías fernández

Masacre

El mercenario bocazas llega a la primera división

Creado por Fabian Nicieza y el polémico (y con razón) Rob Liefeld a principios de los 90 ha tenido una trayectoria bastante irregular en el mundo del cómic. Sin embargo últimamente está en racha y este juego es prueba de ello



Hace ya casi un año, con motivo del anuncio del propio juego, que en GTM no decíamos nada sobre el juego de Masacre. Su salida está programada para el 25 de Junio así que, si hay suerte, podremos tenerlo analizado en profundidad para el mes que viene.

Sin embargo, como en esta revista somos unos profesionales consumados no queremos que un juego semejante pase sin pena ni gloria, con lo que hay que darle un poquito de promoción, bombo, o como dicen los “entendidos”, un poco de “hype”.

Pero antes... repasemos.

Masacre nace como consecuencia de un estancamiento creativo de la industria del cómic americano a principios de los noventa. Más concretamente, en el número 98 de “Los Nuevos Mutantes”, como un enemigo de los protagonistas de dicha cabecera.

Su comportamiento bromista e irreverente, su incesante charlatanería banal y gratuita, sus continuas referencias a la cultura popular y su teoría de “si no me importan puedo vencerles” le consiguieron un hueco en el corazón de los fans, por lo que en menos de dos años protagonizó su primera miniserie.





Varios personajes de X-men se dejarán caer por aqui. Cable (arriba) y Mariposa Mental (página anterior) por ejemplo

Desde entonces la carrera de masacre ha tenido más altibajos que un electrocardiograma. Aunque gozaba de una posición envidiable como "secundario de éxito" no terminaba de llegar a ser un personaje de primera línea del tipo Spiderman o Lobezno y muchos pensabamos que estaba mejor así, accesible sólo a aquellos con más... cultura comiquera.

Pero una leyenda no nace en un día, veinte años después somos testigos de que ha aparecido en varios juegos, películas (de acción real y animadas), series, y por fin, su juego propio.

High Moon Studios, el equipo responsable del mejor juego de Transformers de la historia (Caída de Cybertron), son los encargados de llevar a nuestras consolas las aventuras de Wade Wilson con un estilo de juego caótico a la vez que ingenioso, lleno de acción pero sin dejar de lado el humor chabacano propio del personaje.

El tipo de juego, según parece, tendrá dos modos de control que podremos alternar continuamente en función de lo que más cómodos nos haga sentir. Para una acción vertiginosa y alocada pero sangrienta y personal usaremos las armas de corto alcance, del tipo espadas, martillos gigantes, sais... con las que desmembraremos a

La jugabilidad se encuentra a medio camino entre un "Devil May Cry" clásico en los momentos cuerpo a cuerpo y algo tipo "Caída de Cybertron" en la acción tipo "shooters"

nuestros enemigos como quien trincha un pavo.

Por otro lado si lo que preferimos es hacer una tomatina podremos emplear escopetas, pistolas, metralletas y todo tipo de armas de fuego, con lo que el control se convierte en el típico de un "shooter" en tercera persona.

Daniel Way, guionista de la serie mensual de Masacre, firma este juego para que la adaptación sea máxima

También contaremos con momentos de plataformas puras y algunos puzles que harán variar un poco la experiencia jugable y la enriquecerán para que no sea el típico "avanza y arrasa" que abunda en esta generación de consolas.

Los enemigos que nos encontraremos serán tales como Siniestro (no confundir con Sinestro, el malo de de Linterna Verde) un genetista prácticamente inmortal que busca crear al mutante perfecto, los Merodeadores, una banda de asesinos mutantes, y el Hulk Rojo.

Hulk... rojo. Sí.

No voy ni a intentar explicaros quién leches es este último. Confiad en mí. No queréis saberlo. Es algo vergonzoso.

¿Por dónde iba?

¡Ah, sí! En cuanto a los aliados con los que contaremos en la aventura estarán Cable (el hijo de Cíclope más viejo que este venido del futuro infectado con un virus tecno-orgánico), Mariposa Mental (una ninja psíquica ahora japonesa antes británica), Pícara (ardiente sureña que no puede tocar a nadie) y, cómo no... Lobezno. ¿Muchos X-Men, no? Obviamente. El motivo es simple: Masacre siempre ha querido

¡Es la hora de... las lecciones de Rodri!

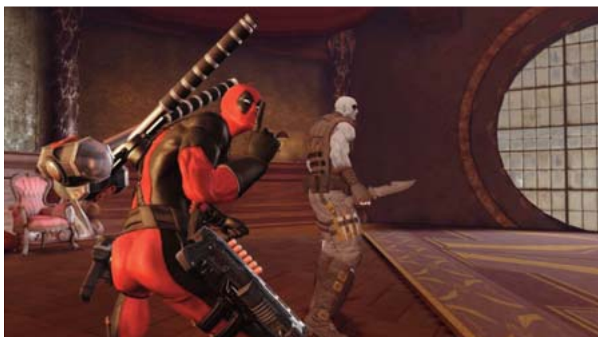
Es muy curioso el "hype", ¿verdad? No me gusta usar ese término, puesto que soy un fiel defensor de la lengua de Cervantes pero... es curioso, si.

El "hype", o "expectativas irrealmente altas fruto de una promoción exagerada" puede convertir un juego bastante normalito en "Juego del Año" y relegar a auténticas joyas a venderse por 20€ en GAME en dos semanas tras su lanzamiento.

Parece ser que no importa la calidad final de un juego. Sólo importa lo que los creadores quieran hacer creer a los consumidores. Y que estos sean crédulos, claro.

La sangre no va a disimularse. Masacre dispara, corta, mutila y te tira un WC a la cabeza con tal de ganar











Los momentos de acción frenética darán paso a cinemáticas donde podremos disfrutar del aspecto más gracioso del antihéroe

pertenecer a este grupo de superhéroes para poder pelear por un mundo que le teme y le odia a la vez que se siente irrefrenablemente atraído por él.

La historia tratará sobre un trabajo, aparentemente sencillo, que Masacre acepta para poder cargarse al director de un programa de televisión tipo "La Noria" o "Salsa Rosa" o alguno de esos de Telecinco... pero la cosa se complica cuando los presentadores del programa son terroristas internacionales. Muy lógico, ¿verdad?

¿Os imagináis a Jorge Javier Vázquez en leotardos y con una Uzi? Pues eso mismo puede pasar cuando el propio Daniel Way (guionista del cómic durante cinco años) es el encargado del argumento, garantizando risas y un mantenimiento de la esencia del personaje. Ah, y Nolan North le pone la voz al prota de nuevo. Ya lo hizo en Marvel Vs Capcom 3, y es Desmond en todo Assassin's Creed.

Valoración:

Quien en otro tiempo fuera un personaje más bien marginal vive actualmente su edad de oro. Con 3 colecciones simultáneas y varias apariciones en videojuegos, Masacre ha pasado de ser un antihéroe de segunda fila a uno de los más queridos por los fans.

Este juego, que saldrá en un mes y poco, a pesar de no ser gráficamente puntero, promete hacer disfrutar a más de un aficionado, no sólo de los cómics, sino también del género de "aventura de acción" y "shooters".

El degenerado regenerado llegará el 25 de Junio, y no olvidéis pasaros por GTM para leer nuestro análisis.

¡Huevos Rancheros!

rodrigo oliveros

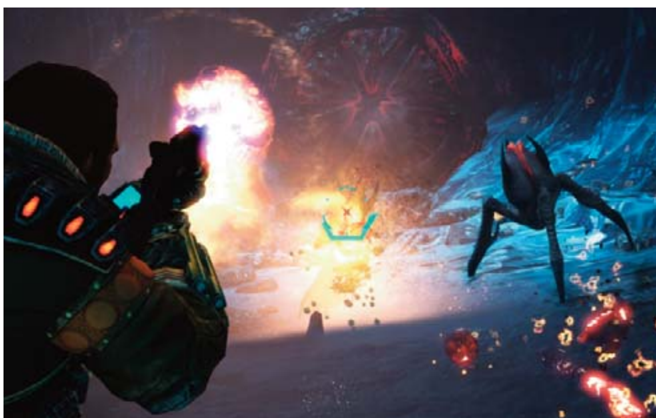
Lost Planet 3

Peligro helado

Las saga Lost Planet no ha conseguido asentarse del todo. Tras una buena primera parte y una segunda algo escabrosa, Capcom ha decidido cambiar de estudio y darle un nuevo estilo a la saga pero manteniendo su esencia

En Games Tribune acogimos con ganas la invitación que Koch Media nos dio para probar la tercera entrega de uno de los shooter más destacados de Capcom.

Esta saga tuvo cierto revuelo después del lanzamiento de su segunda entrega donde, muchos de sus seguidores, pusieron el grito en el cielo y no acabaron de estar contentos con lo que se les ofreció. La compañía nipona, consciente de ello, quiso darle un soplo de aire fresco. Para ello tomó la decisión de cambiar de estudio alejándose de lo conocido y, en esa ardua búsqueda, se encontró



Los Akrid no nos lo pondrán nada fácil,atacarán sin piedad y sacrificarán su vida con tal de proteger su apreciada materia





Cogiendo lo mejor de los dos anteriores.

Una de las cosas que nos quedó bien claro, es que los chicos de Spark Unlimited se han tomado su trabajo muy en serio y parece que han sabido ver la esencia que transmitió la primera entrega.

Por este motivo, veremos un modo campaña mucho más cuidado y sólido que la segunda. Y de esta última se ha potenciado uno de los puntos fuertes que tenía, el multijugador.

Así pues podemos ir aventurando que esta entrega cogerá lo mejor de las dos anteriores y a la vez un cambio de estilo más cercano al mundo occidental. Parece que el resultado será positivo.

con el estudio americano Spark Unlimited. Así pues, continuando con la política actual de Capcom, el juego es realizado por un estudio occidental.

De esta manera, una vez nos pusimos delante del juego, lo primero que nos llamó la atención era el cambio de estilo más occidental, dejando de lado ese marcado carácter japonés al que estábamos acostumbrados.

Una vez visto esto, comenzamos a ver por dónde se iba a decantar la historia del juego y, sí amigos, Lost Planet 3 vuelve a sus orígenes en lo que a ambientación se refiere. Retomamos los parajes helados que ya padecimos en Lost Planet: Extreme Condition. Las condiciones extremas del planeta E.D.N III volverán a ser el escenario de esta entrega, sin duda algo que será del gusto de los fans de la saga.

En esta ocasión nos pondremos en la piel de un contratista de la compañía NEVEC que atiende por el nombre de Jim Peyton, el cual viene como sustituto de Díaz, una compañera que ha desaparecido. Como viene siendo habitual, nuestro protagonista tendrá que hacer expediciones, junto a su querido Meca, para recolectar una de las fuentes de energía más valoradas y abundante del planeta, E-Term, la conocida energía térmica que puede suponer el fin de los problemas que asolan a la Tierra tras agotar todos sus recursos naturales.

Una tarea que ya de por sí es bastante dura debido al extremo clima del planeta pero que viene acompañada de otro peligro, los Akrid. Estos seres se nutren de esta energía para sobrevivir y no tendrán ningún remordimiento para defender lo que es suyo, por lo que la guerra entre ambos está servida.

No contentos con esto, también tendremos que lidiar con los Piratas de las Nieves, los cuales querrán saquear a todo aquel que puedan. E.D.N III será un planeta hostil en todos los







Esta entrega volverá a desarrollarse en el crudo planeta E.D.N III, algo lógico ya que la historia es anterior a las dos entregas anteriores

sentidos, de esto no cabe la menor duda.

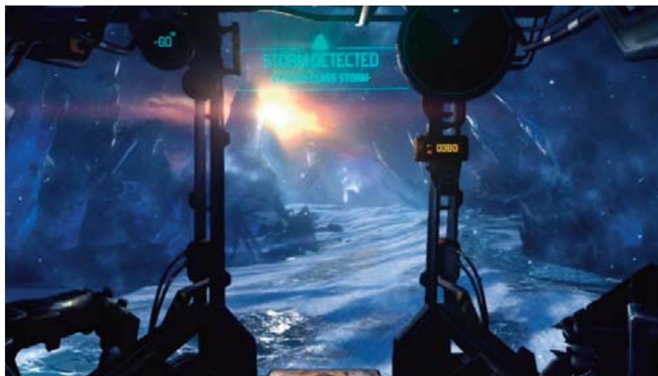
Otro aspecto que nos llamó bastante la atención es que se volverá a poner mucho mimo en el modo campaña la cual se dio un poco de lado en la anterior entrega, algo que todo el mundo venía pidiendo a gritos. Hay que decir que esta entrega está situada antes que las dos anteriores.

En cuanto a la jugabildad, pudimos observar que vamos a encontrarnos con una aventura muy variada pero que dará lo mejor de sí durante los combates, los cuales estarán a la orden del día siempre que vaguemos por la densa superficie helada del planeta. En este punto seremos vulnerables a ataques de hordas de Akrid. Estos últimos serán números y contarán con mayor variedad respecto a lo visto en las anteriores entregas. Para acabar con ellos, tendremos que seguir acertando en sus puntos débiles, los cuales vienen resaltados en color naranja.

Para deshacernos de ellos contaremos con un amplio equipamiento que tendremos que ir recopilando. Cuchillos, pistolas, recortadas, granadas y demás armamento estará a nuestra disposición siempre que podamos pagarlo, siendo éste uno de los toques RPG que presentará la aventura. La "moneda en curso" para realizar esto será la materia que recolectemos de nuestros enemigos. Por este motivo, cuanto más bestias derrotemos, mayor será nuestro poder adquisitivo.

Por supuesto no faltarán zonas de exploración y fases para demostrar nuestro poderío usando a nuestro "amigo fiel", el meca.

Gráficamente, el juego muestra un salto bastante importante respecto a lo visto anteriormente en la saga. Gran parte de culpa la tiene el Unreal Engine 3, que será el encargado de gestionar todo lo aparezca en pantalla. La verdad es que a nosotros nos gustó bastante lo que pudimos ver. A falta de hacer un análisis más exhaustivo del mismo, este apartado no supondrá un problema para el juego. Todo lo que pudimos observar nos dejó una grata impresión y una sensación de que este cambio era necesario.



Como no podía ser de otra manera, los mecas estarán presentes y serán nuestro fiel amigo durante nuestras largas travesías por el planeta



Una vez probada la campaña para un jugador, procedimos a probar el modo multijugador, el cual nos dejó muy buenas sensaciones.

En este modo realizaremos enfrentamientos entre los contratistas de NEVEC y los ya conocidos Piratas de la Nieves, siempre bajo el trasfondo de la lucha por la termoenergía. El cual contará con un total de 4 modalidades a jugar en un total de 6 mapas distintos.

Nosotros pudimos probar el modo Escenario, un amalgama de ideas clásicas adaptadas al trasfondo de Lost Planet, donde se combina ciertos objetivos ya vistos como defender tu posición en un bando y atacar en otro. Estas tareas son similares a modalidades tipo Capturar la Bandera, o Buscar y destruir, pero adaptadas a la temática Lost Planet. Así pudimos ver como ambos equipos combatíamos juntos para eliminar a un Akrid de gran envergadura para obtener su energía y llevar la misma a su base. Pese a que el objetivo era común, eso se desvanece una vez obtenemos la energía ya que, bien tenemos que evitar que nos la quiten, o bien intentar arrebatársela al bando contrario. Luego pudimos comprobar otros mapas consistían en lograr un ataque de los Piratas sobre las instalaciones NEVEC, con el uso de tuneladoras gigantes que, al ser dañadas se estropeaban. El objetivo del bando NEVEC es detener su avance mientras que los piratas deben repararlos y protegerlos para que sigan su avance hasta el núcleo de las instalaciones.

Para finalizar, pudimos ver que el título vendrá totalmente doblado al castellano, algo que se echó en falta en las entregas anteriores, y tenemos que decir que su implementación nos pareció más que correcta.

Otro aspecto que nos gustó bastante es el que habrá una opción para poder importar nuestra biblioteca musical y disfrutarla mientras estemos dentro de los Mecas. Un complemento perfecto para la banda sonora que nos acompañará a lo largo del juego.



El multijugador será una de las piezas claves de cara a alargar la vida del juego, lo que pudimos ver, nos gustó bastante

Valoración:

Los fans de la saga están de enhorabuena. Todo apunta a que Capcom ha cogido al toro por los cuernos y han sabido enderezar el rumbo de la saga. Todo apunta a que esta entrega será la que lleve un escalón por encima a la saga planteando una propuesta muy sólida dentro del género.

Un modo campaña prometedor y un modo multijugador bastante entretenido son las bazas con las que contará Lost Planet 3.

De momento, lo que pudimos ver nos gustó bastante. Habrá que esperar al lanzamiento del mismo para ver si la saga consigue volver a una posición aventajada dentro de su género.

jorge serrano

Batman: Arkham Origins

El final de la saga será el principio de la misma

Tras dos juegos estupendos y que hacían honor a un personaje tan rico como Batman, llega la tercera y última entrega que nos contará los primeros pasos de nuestro detective murciélago en su cruzada contra el crimen de Gotham

Arkham Asylum es, desde el punto de vista de este humilde redactor, el mejor juego de Batman que jamás se haya hecho.

Sí, he dicho “Asylum”, no “City”. El tratamiento de los personajes totalmente arbitrario y carente del espíritu de los cómics, un argumento absurdo, y la creencia de que “más” es sinónimo de “mejor” hacen que prefiera la la primera parte de la saga.

Me pasó lo mismo con las películas de Christopher Nolan. Mi favorita es Batman Begins. Siempre es más emocionante una historia sobre el nacimiento del héroe, sus equivocaciones,



A pesar de que, según los desarrolladores, este es el Batman más novato e inexperto, parece que repartirá galletas con la misma eficacia y brutalidad

lo que le motiva, sus miedos y tropiezos...

Eso es lo que WarnerBros Games Montreal ha prometido. Un Batman inseguro, aunque aterrador, que prueba sus habilidades y cachivaches antes de convertirse en la pesadilla delos bajos fondos de la ciudad de Gotham que es hoy.

Hay suntuosas novedades con respecto a los títulos anteriores, como que la climatología afectará a la manera de moverse de Batman y también a su capacidad para planear. Del mismo modo, se han incluido una serie de habilidades nuevas y pulido el sistema de combate. Sin embargo lo que más trabajo ha llevado ha sido la "Visión Detective". El motivo es claro... ha habido gente que se ha pasado Arkham City con este modo activado permanentemente, lo que hizo que el nivel de dificultad descendiera considerablemente.

No sabemos aún qué significa exactamente eso, pero sí que habrá serias modificaciones en algunos aspectos clave de la saga.

Uno de los que más ha dado que hablar ha sido la incursión, finalmente, de Alfred. Necesita-



Seremos testigos de la ascensión al poder de El Pingüino hasta ser el mafioso que todos amamos



remos de su ayuda conforme avancemos en el juego, y dejará de ser una voz amable con acento inglés, sino que tendremos que recurrir a él para que nos de pistas desde el ordenador de la Bat-cueva.

En cuanto a los enemigos a los que tendrá que enfrentarse en esa Nochebuena tan criminal se encuentra, por supuesto, el Pingüino (quien aún no es el gran jefe mafioso sino el dueño de un club de dudosa categoría), la familia Falcone (criminales de toda la vida arraigados en Gotham), Máscara Negra (el sádico y brutal jefe del sindicato del crimen que ha puesto precio a la cabeza de Batman) y muchos más asesinos contratados por estos angelitos para matar al murciélago. El más famoso de ellos es Deathstroke.

Slade Wilson, quien ya debutó en Injustice: Gods Among Us (analizado el mes pasado), es un metahumano con fuerza, velocidad e inteligencia sobrehumanas mejoradas genéticamente. Imaginad a alguien que puede hacer que Batman se piense si luchar o huir. Pues algo así es él. Hace falta toda la Bat-familia para pillarle (Batman, Robin, Nightwing...).

El mundo de Gotham estará dividido en dos partes unidas por un puente. En un lado tenemos la zona alta, llena de rascacielos y edificios de oficinas. Y en el otro lado del puente se encuentra la zona antigua, la zona baja, el lugar que, en un futuro, será Arkham City, lleno de chabolas, casas abandonadas y callejones.

La estética del juego promete ser la más oscura vista hasta ahora. No se refiere a oscuridad por falta de luz, sino oscuridad por el tratamiento dado a los personajes, la estética del juego, el movimiento y las localizaciones y el desarrollo normal de la experiencia de juego.

Del mismo modo la IA de los enemigos ha sido sustancialmente mejorada para que el combate sea más exigente y nos

Deathstroke, el maestro asesino, será uno de los villanos principales en este título



cueste más subir de nivel a nuestro héroe.

Si contaremos o no con la ayuda de más personajes durante el desarrollo de la aventura es algo que aún está por ver, pero lo que sí sabemos es que tendremos que ganarnos el favor de un cuerpo de policía que tiene orden de detenernos a la vez que descubrimos a los polis corruptos que pululan impunemente por las calles. Para ello contaremos con la inestimable apoyo de Gordon, quien también tendrá mayor relevancia en esta entrega en lugar de limitarse a un mero espectador.

El sistema de combate ha sido pulido y revisado. No se aprecian grandes cambios pero sí algunas sutiles adiciones tales como la reducción de la velocidad a la hora de concatenar los combos así como la distancia que podremos saltar para dar un golpe, ya que antes pasábamos de un lado a otro de una plaza con sólo apretar el botón de ataque y la dirección hacia la que dirigirnos.

Eso, y una mayor utilización de los "juguetes" durante los combates es lo que más va a marcar la diferencia entre los anteriores juegos y este.

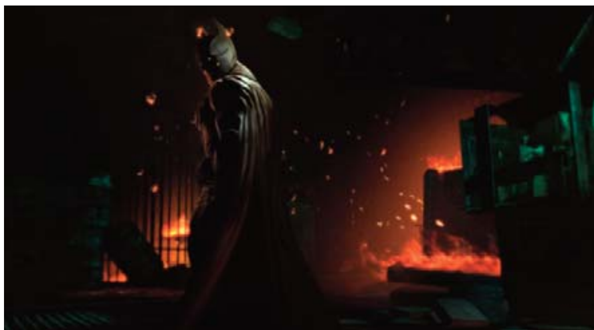
Aún no se sabe qué guionista o guionistas firmará el argumento de este juego, pero el hecho de introducir a Deathstroke y Máscara negra ya indica que no van a repetir la fórmula de anteriores entregas.

No obstante, el día 20 de Mayo saldrá un trailer nuevo con mucha más información que hará que los amantes del cómic como un servidor se abalancen sobre el PC para bucear en la red sobre nuevos datos del juego.

Se despide de ustedes el Dr. Rodrigo Crane deseándoles un buen día y salud mental.



El sistema de combate es heredero de los vistos en los juegos anteriores, aunque con sutiles modificaciones y mejoras del "timing"



Los creadores aseguran que nos encontramos, en esta tercera entrega, con la más oscura en términos guionísticos y argumentales

Valoración:

Les seguiremos informando a medida que la información nos informe primero a nosotros para informarles posteriormente a ustedes desde una posición informada. Ehm... sí.

Es pronto para emitir un juicio sobre los gráficos y el apartado técnico del título ya que sólo se conocen fotos y un "teaser" de 30 segundos, pero parece que tendrá un look más detallada y realista incluso que las anteriores entregas. El cruzado de la capa regresará con una aventura que promete entusiasmar y levantar grandes expectativas.

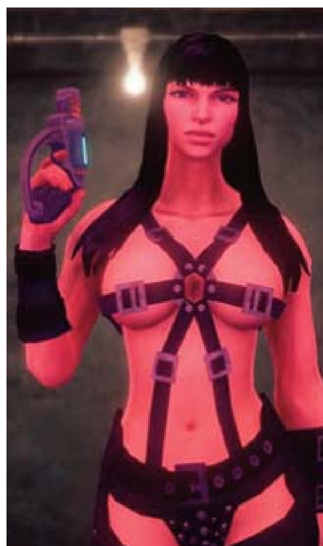
Esperemos que no acabe convirtiéndose en víctima de su propio "hype".

rodrigo oliveros

Saints Row IV

Los *moraos* al frente del mundo libre

Rotos los grilletes de la seriedad, el sandbox más irreverente del panorama actual llegará el próximo mes de agosto. Preparaos a vivir una aventura políticamente incorrecta



Siempre que hablamos de sandbox, son irremediables las referencias hacia el que es sin duda alguna el referente de los mismos. Grand Theft Auto ha sido siempre el faro que ha guiado casi todas las apuestas, grandes o pequeñas, que han intentado aportar su grano a la gran caja de arena. Unas con mayor éxito que otras, pero irremediablemente siempre un peldaño por debajo de la franquicia estrella de RockStar.

Bajo este panorama de saber que por muy bien que lo hagas, siempre vas a salir perdiendo en las comparativas, ha gestado su trayectoria Saints Row. Las dos primeras entregas, aun con su ingente cantidad de virtudes que podían atesorar, siempre han llegado como un producto que intentaba ser importante, pero quedaba a medio camino. Demasiado encorsetado en un esquema que le resultaba artificial: Quería ser algo serio tomándose a sí mismo como tal. Y esto era una losa que frenaba el tremendo potencial que es capaz de encerrar.

Es un hecho que el jugador medio disfruta haciendo el cafre cuando se enfrenta a un entorno de mundo abierto donde aparentemente todo vale. El argumento, el desarrollo y los grá-





El Presidente de los EEUU no dudará en utilizar sus superpoderes en su cruzada contra los alienígenas. Incluso volará

ficos quedan en un segundo plano cuando se le ofrece la posibilidad de crear el caos total y absoluto. Y eso es algo que en Volition no entendieron hasta la llegada de Third. ¿Para qué ser un clon más cuando puedes ofrecer eso que demanda el jugador? Dicho y hecho.

Ese soplo de aire fresco que significó la tercera entrega de la serie consagró a la franquicia como uno de los juegos más divertidos de la actual generación. Y lo hizo partiendo de la base de que no se tomaba en serio ni a sí mismo. ¿Impartir justicia divina con un dildo morado de un metro? Póngame dos, por favor.

Pero la llegada de IV al mercado no va a resultar nada sencilla. Apenas han pasado unos meses del desmantelamiento de THQ y su posterior subasta al mejor postor. Deep Silver puso el dinero encima de la mesa y se llevo el equipo de trabajo, el cual tenía en marcha una súper expansión para Third. Sin embargo la cantidad de material existente hizo que los nuevos productores recondujeran el proyecto sobre la marcha y decidieran ampliarlo y lanzarlo como un producto completo y numerado. Eso sí, con la tara de no evolucionar prácticamente nada a nivel técnico al usar el mismo engine que la anterior entrega anterior. Y éste, siendo objetivos, distaba

Saints Row ha encontrado su sitio riéndose de sí mismo. ¿Para qué ser un clon más de GTA cuando puedes ser el mejor para hacer el cafre?

mucho de ser puntero hace ya año y medio.

La tercera adversidad es que llegará a mediados de verano, un periodo que no ha sido históricamente muy prolífico para los superventas. ¿La llegada de GTA V en septiembre habrá obligado a este movimiento? Puede ser, pero la serie ya goza de suficiente personalidad propia para asegurarse una interesante cuota de mercado. Otra cosa es que éste responda.

¿Y qué nos espera? Lo que ha trascendido, que no es precisamente mucho, es que traerá una experiencia totalmente demencial con dosis de ultrapatriotismo americano aderezado con una lucha intergaláctica con una especie venida de otro planeta. Y casi en este párrafo podríamos concluir este avance.

A los Saints les han ido tan bien las cosas, que Stelwater se les ha quedado pequeña. Tanto es así que ahora dirigimos el país desde la mismísima Casa Blanca. Pero no todo es vino y rosas, puesto que la humanidad está en serio peligro por culpa de una inminente invasión alienígena que encabezan los Zin. Una especie superior y con un desmesurado poder destructivo.

Con estas premisas es irremediable pensar que nuestra especie está abocada a su propia extinción. ¿Seguro? No. Aun queda una última esperanza gracias a los superpoderes de nuestro Presidente. Una ida de olla como un piano que desemboca en situaciones totalmente absurdas y disparatadas y que a pesar de compartir puntos de unión con Infamous o Prototype, viendo cómo se las gastan en Volition ya podemos pensar que cualquier parecido entre éstos y IV va a ser pura coincidencia.

Eh, tú, ¿y si hacemos esto?

Desde que la posibilidad de poder jugar la aventura principal en modo cooperativo debutara en la segunda entrega, se ha convertido en uno de sus principales bastiones. ¿Hay algo más divertido que crear el caos más absoluto? Sí: hacerlo en compañía. Y si es con explosiones de camiones, autobuses, helicópteros y algún que otro inocente transeúnte, mejor.

Steelport es el lugar ideal para llevar a cabo todo lo que se nos pase por nuestra enferma cabeza. ¿Violento? No lo sabes tú bien. Pero divertido como muy pocos. Pecado mortal no haber probado nunca el cooperativo. Puede que no te reconozcas cuando lo hagas.

Lo que empezó siendo un simple DLC para Third ha terminado siendo el germen de Saints Row IV











Irreverente y desenfrenado. La lógica, el pudor o la verguenza no tienen cabida en la mentalidiad de Volition

Acompañando a estas bases, un arsenal de lo más variopinto y que además podemos personalizar a nuestro gusto. Uno de los que más nos ha llamado la atención es aquella que nos permite inflar a los enemigos hasta hacerlos explotar, tal y como podéis ver en la imagen que acompaña a este texto.

A su vez según informan desde el estudio de desarrollo, los ya habituales encargos que han tenido un protagonismo importante a lo largo de su trayectoria, recibirán un lavado de cara para potenciar su jugabilidad, a las que ya anuncian, se les unirán nuevos trabajos, que no han sido revelados, y que tienen como finalidad integrarse mejor con la propia naturaleza de este Saints Row IV.

Para los amantes del juego cooperativo en línea, un indispensable. Para aquellos que buscan diversión pura y dura, una alternativa a tener muy en cuenta.

Valoración:

No va a ser ni de lejos candidato al mejor juego del año. Tampoco su salida al mercado va a acarrear acampadas a las puertas de los comercios. Incluso puede que se le castigue por no haber progresado tecnológicamente desde Third. Pero lo esperamos con muchas ganas.

Desde que Volition replanteara su dirección y lo encauzara hacia el desmadre total y absoluto, se ha convertido en un referente. No del género, pero sí del concepto de que cualquier cosa vale. Aunque escandalice, si es divertido, merece la pena. Si es al menos la mitad de bueno que lo fue Third, es una compra segura. El verano será menos soporífero y más llevadero con él en nuestras consolas.

gonzalo mauleón

Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Relmente estas preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?



GAME OVER

El primer programa satírico sobre videojuegos

GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.

www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

"Y si alguna vez hemos ofendido a alguien... ¡Qué se joda!"

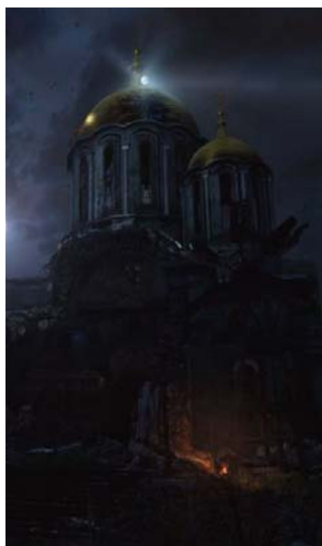


desarrolla: 4a games · **distribuye:** koch media · **género:** acción · **texto/voces:** español · **pvp:** 59,90 · **edad:** +18

Metro: Last Light

Una pesadilla "Underground"

Después de la triste noticia del cierre de THQ, nadie sabía que es lo que iba a ocurrir con sus franquicias. Temimos por la pérdida de una de las más importantes, Metro. Después de unos dimes y diretes, al fin podemos disfrutar de ella.



No es de extrañar que, después del cierre de THQ, muchas compañías quisieran hacerse con parte del botín. Había IPs muy importantes que causaron muy buenas sensaciones a la "comunidad gamer". Sin duda, una de ellas era Metro, la cual tuvo una excelente acogida.

Ese escabroso acontecimiento, dio pie a una posible pérdida en el olvido de la misma, la gran mayoría temimos por el futuro de esta franquicia. El cual estaba en el aire y con ello, la consecuente preocupación de los fans de nuestro querido Artyom.

Conscientes del buen tirón que tuvo Metro 2033, Koch Media realizó un inteligente movimiento adquiriendo los derechos de distribución de la misma que, junto con 4A Games como desarrollador, nos han traído de vuelta la segunda entrega de este FPS nada tradicional, enciendo así la "última luz" de

Metro: Last Light no sigue con la historia de la novela, si no que teniene una propia. Eso sí, Glukhovsky se ha encargado de la misma





esta propiedad intelectual.

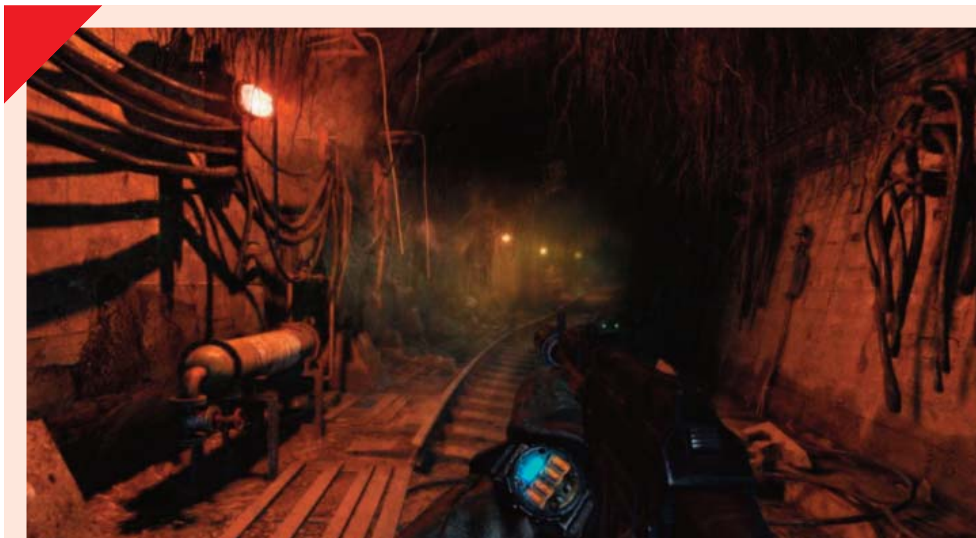
Para quién no lo sepa, Metro 2033 se basaba en la popular novela de Dimitry Glukhovsky. La cual nos situaba después de una catástrofe nuclear donde los supervivientes intentaban reconstruir sus vidas en la red del metro de Moscú. Una ambientación post-apocalíptica que se supo recoger de manera loable en aquella entrega y que hizo que hubiera un giro más al concepto de Shooter en primera persona. Todo ello protagonizado por Artyom, ese héroe que toda novela necesita y que también lo es en el juego.

Pues bien, en esta segunda entrega, el título no se basa en la continuación de la novela, Metro 2034. Dicha novela deja de lado la acción y, lo más importante, a nuestro protagonista en un segundo plano. Por este motivo, los chicos de 4A Games han decidido mantener la esencia del mundo creado por el escritor ruso, pero adaptando la historia a este carismático héroe. De esta manera nace Metro: Last Light.

Así pues la historia nos vuelve a introducir en la piel de Artyom.

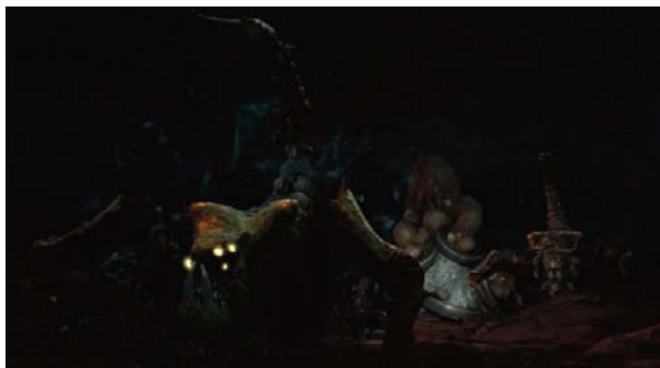
La historia comienza justo después de lo ocurrido en Metro 2033. Donde nuestro protagonista se encuentra “alistado” en uno de los bandos supervivientes a la catástrofe. Los cuales sirven de excusa para narrar una historia tenebrosa, llena de conspiraciones, traiciones, así como el posible estallido de una Guerra Civil y demás ingredientes que hacen que la mezcla dé como resultado una carga argumental bastante importante, la cual se convierte en el núcleo principal del juego.

Hay que aclarar que, aunque esta historia sea una continuación, no es necesario haber ju-



El reloj de nuestro personaje hace de HUD. Gracias a él podremos saber si somos visibles a los enemigos y la cantidad de filtro que nos queda disponible






gado previamente a su antecesor, ya que el hilo argumental es totalmente nuevo y no hay problemas para seguirlo. Aún así no estaría de más hacerlo, más que nada para profundizar en la ambientación.

Lo arriba expuesto se recoge en un símil novelesco. Con esto queremos decir que a lo largo de todo el juego nos encontraremos con esa sensación que transmiten las buenas novelas, la de querer seguir avanzando página tras página para saber qué es lo que va a ocurrir pero, esto tiene un pequeño problema, la falta de libertad. Algo que se aprecia, pero que es perfectamente entendible para poder desgranar todos los detalles del mundo creado por Dimitry Glukhovsky.

De esta manera la ambientación seguirá intercalando la vida subterránea con expediciones en la superficie. Lo que hace que la jugabilidad varíe y no sea constantemente repetitiva. Ya que, dependiendo de nuestra ubicación, las acciones a seguir serán distintas. Siendo el exterior una de las zonas donde más pendientes tendremos que estar de nuestro protagonista puesto que, el nivel del filtro de nuestra máscara será limitado y tendremos que ir cambiándolo si no queremos acabar asfixiados.

Para ello tendremos a nuestra disposición un reloj que nos mostrará dicho nivel, amén de avisarnos cuando estemos visibles para nuestros enemigos, algo que nos los dirá con una luz de color azul. Si esta está encendida, seremos visibles; si permanece apagada, pasaremos desapercibidos cual fantasma en la sombra.

Esto último se convierte en un factor importante a la hora

de elegir una estrategia a seguir ya que la luz juega un papel muy importante. Este preciado elemento no será nuestro aliado, si no que lo que hará que sobrevivamos es, precisamente, la ausencia de las misma, si queremos pasar lo más desapercibidos posible. Para ello tendremos que apagar las luces de la forma que mejor nos convenga: desenroscando bombillas, disparándolas o bien accionando los interruptores del panel de turno.

En todo caso también podemos dejar inconscientes a los soldados si nos acercamos lo suficiente por la espalda, e incluso llevar a cabo muertes sigilosas. En el otro extremo tenemos la opción de apostar por la acción más directa, pero la situación se complicará muchísimo más no solamente por la cantidad e insistencia de los enemigos, sino por la falta de recursos a nuestro alcance.

Nuestro protagonista podrá equiparse con hasta tres armas de fuego encima, así como granadas y cuchillos arrojadizos, pero la munición no sobra precisamente. Los mejores resultados los obtendremos si seguimos esta norma: disparar solamente cuando sea estrictamente necesario.

Esta norma se pierde cuando nos enfrentamos a los monstruos. Aquí es cuando la adrenalina se dispara y no hay que preocuparse de otra cosa más que el acabar con ellos empleando todo el arsenal que tengamos a nuestra disposición. Por este motivo es necesario guardar munición y apostar por el sigilo, ya que la munición es escasa.

En cuanto al equipamiento, podremos comprar armamento a cambio de balas, tal y como sucedía en la anterior entrega. Podremos encontrar todo tipo de armas que se adapten a nuestras necesidades para poder salir vivos de este cruel mundo.

Como último apunte, cabe destacar que nuestro principal enemigo es la propia raza Humana. Aún estando en las pésimas condiciones, donde se desarrolla la historia, el juego transmite ese afán de destrucción que tantas veces hemos visto en este tipo de narrativas. En lugar de ayudarse entre ellos, buscan la exterminación de los otros bandos.

La crueldad por la supervivencia está a la orden del día, no sólo tendremos que sobrevivir a los mutantes o monstruos, tambien a los humanos

En cuanto al apartado técnico, hay que decir que todo se ha tratado con especial mimo. Los desarrolladores han continuado con la herencia dejada por Metro 2033. Creando una excelente ambientación producida por un holocausto nuclear.

Los escenarios están perfectamente recreados, con zonas asoladas que transmiten esa sensación de vacío. Pero sin lugar a dudas, lo que realmente



destaca por encima de todo, es el tratamiento de la iluminación. Como ya os hemos comentado anteriormente, es uno de los aspectos más importantes del juego, y 4A Games ha sabido llevarlo con gran nivel de realismo. Es admirable ver cómo afecta al escenario según el foco de donde procedan, así como el contraste provocado dentro de las zonas más oscuras, es digno de elogiar y, posiblemente, de lo mejor que se ha visto hasta ahora.

En cuanto a los personajes, hay que decir que el salto visual es considerable respecto a la anterior entrega. Su nivel de detalle es muy elevado, con una alta carga poligonal y texturas detalladas; así como su movimiento facial. Muy de agradecer en un título cuya base es la inmersión total por parte del espectador.

Por otro lado están las criaturas, las cuales rayan también a un notable nivel y, además, contará con un elenco más elevado que la entrega de 2010.

Tampoco nos podemos olvidar de la sangre, humedad, gotas de agua, niebla, polvo, líquidos viscosos, grietas, destellos y demás elementos que pasan por delante de nuestra máscara, los cuales dotan de un increíble realismo y dan, más si cabe, esa sensación de inmersión de la que tanto hemos hablado.

La cantidad de cinemáticas in-game, en primera persona, con caídas, giros espectaculares, agarres en el último segundo a una barra de metal endeble en medio de un barranco, son también pilares de una experiencia visual espectacular y reconfortante para la vista.

Sin embargo, en contraposición a lo anteriormente expuesto, contamos con algunas deficiencias que merman en parte la calidad del juego. Por un lado está la IA, que a veces juega con malas pasadas y hacen que seamos invisibles a nuestros enemigos cuando tenemos la luz apagada cuando





estamos justo enfrente de ellos, algo poco lógico y que hace que la experiencia infiltratoria no sea del todo satisfactoria. Otro de los puntos negativos a tener en cuenta son algunas animaciones que resultan poco pulidas e incluso, algunas, un tanto robóticas.

También nos encontramos con algunos defectos de control, sobre todo cuando la acción requiere un ritmo frenético; con hordas de enemigos, donde se muestra algo perezoso e impreciso.

Aún con estos fallos, tenemos que decir que el cómputo global en este apartado es bastante notable, y la experiencia no se merma en ningún momento.

Para finalizar hay que destacar el excelente apartado sonoro. Gran parte de la ambientación del título se basa en esta sección. Los efectos sonoros implementados son vitales para transmitir esa tensión que quiere que tengamos a lo largo de la aventura. Estos pasan por la respiración entrecortada, los latidos del corazón de nuestro protagonista así como los producidos por la interactuación del escenario o nuestros enemigos, hacen que se alcance una inmersión total.

También hay que decir que viene totalmente doblado al castellano que, aunque pierde algo de enteros respecto a jugarlo en inglés, cuenta con una reproducción más que aceptable, acompañado una banda sonora muy acorde a lo que vemos en pantalla,

Todo está dispuesto para que disfrutemos en las, aproximadamente, 10 horas que dura el juego.



Conclusiones:

Se esperaba con ganas una secuela de esta franquicia, después de tantos infortunios ha podido salir a la luz. Y hay que decir que la espera ha merecido la pena. Nos encontramos ante un notable producto.

Alternativas:

Una alternativa muy sólida sería BioShock Infinite o Dishonored, ya que no son FPS "al uso"

Positivo:

- Una excelente ambientación
- Argumento muy logrado

Negativo:

- Algunas animaciones se quedan cortas respecto al conjunto.
-Puede resultar algo lineal

Jorge Serrano

gráficos	90
sonido	90
jugabilidad	82
duración	78
total	**85**

Una segunda opinión:

Esta secuela se decanta más por la acción que su predecesor, pero no sacrifica su narrativa compleja o visión creativa en el proceso.

Con una excelente ambientación y un apartado técnico sublime, Metro: Last Light se postula como una seria opción para cualquier jugador.

José Barberán



desarrolla: marvelous/sjs · **distribuye:** sony · **género:** acción · **texto/voces:** cast/ing · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +18

Soul Sacrifice

La salvación contra el sacrificio

Magos, pactos, ofrendas y horribles criaturas se dan cita en uno de los recientes títulos para PS Vita que pone al jugador en la piel de un poderoso mago enfrentándole a un dilema moral: ¿Salvar o sacrificar?



Día tras día despertamos en una sucia y mugrienta celda con la única compañía de unos mohosos huesos, probablemente restos de los anteriores inquilinos del lugar donde estamos encerrados. Otro de esos anodinos días, aparecen unos esqueletos dispuestos a llevarse a un ser vivo atrapado en otra de estas prisiones de huesos, pero parece tener un poder, una extraña magia que usa para intentar liberarse hasta que aparece el mago que nos ha encerrado aquí: Magusar. Sin mostrar señales de lucha, el mago vence sin problemas a aquel que intentaba escapar. Sabemos que el siguiente seremos nosotros. Pero en ese momento, escuchamos una tenue voz pidiéndome ayuda. Sepultado tras una pila de huesos nos encontramos con un extraño libro con ojos y boca que dice llamarse Librom. No nos promete que podamos conseguir la libertad, pero sí que podremos averiguar porque estamos aquí y quién es Magusar. Extrañados, abrimos el libro para descubrir un diario escrito

Unao de sus mayores bazas es el diseño de los monstruos, simplemente fantásticos

por todos sus anteriores dueños, un diario que nos permitirá revivir esos recuerdos. Recuerdos junto a un mago llamado Magusar.

Esta es la historia que nos cuenta Soul Sacrifice, uno de los últimos títulos de PS Vita que se perfila para ser el mejor de su catálogo. Gracias a las mentes pensantes de Keiji Inafune y Yasunori Mitsuda, junto a todo el equipo de Marvelous AQL y Japan Studio, nos traen un juego que mezcla tintes de aventura, acción y juego de rol enfocado a hacernos olvidar la marcha de Monster Hunter de la consola de Sony. Y os puedo asegurar que lo consigue con creces.

La oscuridad es un elemento presente en Soul Sacrifice, ya sea desde el diseño de los personajes hasta esa sensación que impregna la historia que nos enseña que, a pesar de todo, no existe la salvación. Cuando comenzamos a jugar, podremos crear a nuestro avatar definiendo su género, ropa y aspecto físico, pero en cualquier momento del juego podremos cambiarlo a nuestra voluntad. Desde Librom accederemos a las numerosas misiones del juego, ya sea la historia, las misiones opcionales o el modo online así como a nuestro equipamiento.

Al contrario que ocurre en otros juegos del mismo género no tendremos armas y armaduras de la forma más habitual. En cambio, tendremos a nuestra disposición una serie de ofrendas que podremos equipar hasta un máximo de seis, que serán tan dispares como hechizos con los que atacaremos desde lejos y otras que harán que nuestro brazo se transforma en un arma como un puño gigante, un hacha o

Magos unidos

A diferencia de otros juegos del género para portátiles, Soul Sacrifice cuenta con un robusto modo online en el que en compañía de hasta otros tres magos podremos completar las misiones de Avalon, donde nos encontraremos con versiones mucho más poderosas de los demonios a los que nos enfrentaremos en solitario.

Aquí es donde la genialidad del juego brilla, ya que no se premia el hecho de luchar como un burro, sino que la cooperación entre los jugadores será la única forma de sobrevivir a estas batallas. Y en el caso de que la cosa se ponga fea, y os puedo asegurar que puede ponerse MUY fea, siempre quedará sacrificar a nuestros compañeros.





una espada. También podremos invocar gólems y otros monstruos para ayudarnos a derrotar a los enemigos, crear un escudo para proteger a nosotros y a nuestros compañeros y otras que servirán para curarse, ya sea individual o en área. Pero hay que ir con cuidado a la hora de usar estas ofrendas ya que su uso reiterado hará que se desgastan hasta el punto de poder llegar a perderlas para el resto de la misión. Para evitar ello, tendremos que acabar con las débiles criaturas que pueblan las misiones y salvar o sacrificar su alma para poder seguir usándolas, aunque también encontraremos algunos elementos de los escenarios que nos permitirán absorber su poder para regenerar las ofrendas o incluso poder adquirir un arma temporal. Pero no pasa nada, ya que podremos repararlas desde el menú principal usando las lágrimas que Librom nos regalará cada cierto tiempo. La variedad de esta forma de equipamiento, así como los seis elementos en los que aparecerán estas ofrendas hacen que Soul Sacrifice sea un juego increíblemente complejo y variado. No sólo tendremos que luchar contra los demonios aprovechando sus debilidades e intentando sobrevivir, también deberemos usar estas debilidades elementales a su favor para conseguir que detengan algunos de sus ataques más poderosos o hacer que se caigan al suelo exhaustos, algo que no podremos averiguar hasta que probemos una y otra ofrenda en los archidemonios.

Aparte de las "armas", tendremos la posibilidad de equipar nuestro brazo derecho con distintos sellos, potenciando así la efectividad del tipo de ofrenda que usemos o la probabilidad de que los ataques elementales hagan un mayor efecto. También podremos cambiar nuestro daño o defensa, pero tendremos que conseguir las almas o esencia de los distintos monstruos con los que lucharemos, así como tener un

La magia de dos genios

Desde el momento en el que se anunció Soul Sacrifice, supimos que dos genios de la industria japonesa del videojuego estarían a cargo del juego. En primer lugar, Keiji Inafune, "padre" de Megaman, sería el diseñador del juego y en segundo lugar, contaríamos con la mano de Yasunori Mitsuda, creador de la banda sonora de Chrono Trigger y Chrono Cross. Con un plantel así, nada podría salir mal en Soul Sacrifice.

Tal fue el hype que se creó alrededor de este juego que cuando apareció la demo en Playstation Store fue una de las más descargadas y más jugadas, con usuarios mostrando partidas de más de 20 y 30 horas que más tarde podrían pasar al completo.

control sobre el nivel de nuestro brazo.

Como os podréis imaginar, Soul Sacrifice es un juego que nos presenta una dualidad. En nuestras manos está la posibilidad de salvar el alma de nuestros enemigos o aliados o de sacrificarla. En el caso de que la salvemos, nuestro “lado azul” o el lado del bien por llamarlo de alguna manera subirá de nivel, consiguiendo así una mayor cantidad de vida y defensa, sin embargo, si decidimos sacrificarla, será nuestro “lado rojo” o el lado del mal el que aumentará, ganando así una mayor fuerza en nuestros ataques. Sea cual sea nuestra decisión, el máximo nivel que podremos conseguir es un total combinado de 100 y hay sorpresas para aquellos que decidan conseguir el máximo de 99 en cada una de las tendencias, así como los ritos negros, poderosos conjuros que nos permitirán realizar un gran daño al enemigo a costa de pagar un precio como por ejemplo, perder la mitad de la defensa o perder el brazo derecho y no poder usar los sellos.

El juego transcurre en misiones en el que en el 90% de ellos tendremos que derrotar a una cantidad determinada de enemigos o acabar con un archidemonio, los más presentes de la historia y que cada uno de ellos tiene un triste trasfondo que podremos leer desde Librom. A pesar del escaso número de fases, cada una de ellas es un despliegue de imaginación y en algunas ocasiones de las peores pesadillas que te has podido imaginar, así como en el caso de los archidemonios, que en ningún momento dejan de recordarnos que una vez fueron humanos como nosotros hasta













que se vieron corrompidos por el inmenso poder que nosotros mismos tenemos. Es aquí donde gráficamente el juego llama la atención, no sólo por el hecho de poder mostrar una cantidad alta de enemigos en ocasiones, sino por poder mostrar a un enorme demonio muy bien diseñado y lleno de detalles mientras le atacamos incesantemente, llenando la pantalla de portátil de multitud de efectos sin mostrar ralentización ninguna, consiguiendo que la acción y la tensión no decaiga en ningún momento. Si que es verdad que se echa en falta una variedad de escenarios, ya que el juego no tarda en repetir los escenarios una y otra vez, aparte que no son especialmente amplios si los comparamos con su principal rival, y también de enemigos, a pesar de que el diseño de todos y cada uno de ellos sea excelente, también sufre de enfrentarnos a los mismos en más de una ocasión.





Yasunori Mitsuda (Chrono Cross, Shadow Hearts) junto a la colaboración de Wataru Hokoyama (Afrika, Resident Evil 5) firman una banda sonora acorde al estilo del juego. Melodías oscuras que nos acompañarán a lo largo de cada combate, junto con ciertos temas tristes y otros tantos épicos que cogerán de la mano al jugador para llevarlo por un torrente de emociones, consiguiendo que de esta forma la experiencia vivida en Soul Sacrifice sea inolvidable. Empezando por el lúgubre "A Certain Magician's Life" que sonará en los primeros momentos del juego mientras navegamos por Librom, así como temas que sonarán en las misiones como "The Sky Used to be Blue" o "Black Magnificience" son algunas muestras de la calidad de esta banda sonora, recomendable tanto para aquellos que vayan a jugar al juego como los que no. Los efectos de sonido también resultan eficaces y variados según el tipo de ofrenda que estemos usando así como el enemigo y las voces, a pesar de que son corerctas, en especial la de Librom, las voces japonesas resultan más acordes a los personajes.

Soul Sacrifice es aquello que todo juego de Vita debería ser si Sony quiere que la portátil sea superior a 3DS. Un juego con una calidad gráfica sobresaliente y con cantidad de horas por delante ya sea en solitario (la campaña puede llegar a durar unas 20 horas) o en cooperativo, consiguen que este sea uno de los mejores juegos de la portátil. Todo esto acompañado por una banda sonora excepcional, cantidad y variedad de ofrendas que conseguir hacen de él un título imprescindible.

Conclusiones:

Este juego era algo que Vita necesitaba junto a Persona 4 Golden. Tiene buenos gráficos, buen sistema de combate y control, excelente rejugabilidad, banda sonora, historia... Probablemente, Soul Sacrifice sea la mejor compra que puedes hacer para tu Vita.

Alternativas:

Otra opción para Vita sería Ragnarok Odyssey y si quieres algo de PSP, tienes Gods Eater Burst y Monster Hunter Freedom Unite.

Positivo:

- *Apartado artístico impecables.*
- *Horas y horas de diversión*

Negativo:

- Que no te gusten este tipo de juegos.

xavi martínez

gráficos	91
sonido	93
jugabilidad	91
duración	90
total	91

Una segunda opinión:

Soul Sacrifice me ha encantado. No sólo por su temática y su ambientación, también por las amplias posibilidades de las ofrendas y por sus intensos combates. Con juegos así, vale la pena tener una PS Vita.

Carlos Calabuig



desarrolla: capcom · **distribuidor:** koch media · **género:** a-rpg · **texto/voces:** esp/ing · **pvp:** 29,99 € · **edad:** +18

Dragon's Dogma: Dark Arisen

El original y la expansión en un jugoso pack

Dragon´s Dogma pasó de puntillas entre la prensa especializada, pero público y bloggers se apuraron en cantar sus alabanzas y recomendarlo. Ahora, a precio reducido tenemos aquel y su expansión

Con unas pocas horas de juego, uno ya puede comprobar por qué Dragon´s Dogma tiene muchas papeletas para convertirse en el tapado del año: su combate es fantástico, hace un muy buen uso del campo para embestir a los enemigos y juega muy bien con los límites propios de un videojuego hasta hacerlos suyos. Se molestan en explicarte porqué no puedes sumergirte en el agua y hacen un empleo inteligente de la luz.

Curiosamente, Dragon´s Dogma acierta en todo lo que falla Skyrim y falla en todo en lo que éste acierta. Las luchas en el juego de Bethesda resultan ridículas, aquí tenemos un amplio abanico de combos, habilidades permanentes y artimañas para equiparnos que, a su vez, se combian fabulosamente a la hora de pelear, regalándonos combates muy satisfactorios. Se hace un uso intensivo de cada risco del mapa, que son trampolines que usamos para arrojarnos sobre el lomo de un grifo y machacarlo a espadazos cuando éste alza el vuelo. Sin embargo, aunque somos el Arisen, una especie de elegido divino con la misión de enfrentarnos al temible dragón que azota Cassardis, el juego carece de toda épica y las misiones están muy mal hiladas. Punto para Skyrim.

Donde ambas producciones se hermanan es en la carencia de inteligencia de los PNJ. En Dragon´s Dogma accedemos a una falla donde unas personas sin alma, llamadas peones, nos ayudan sin cobrarnos nada. Sólo

Gracias a la velocidad del juego se nos brinda una jugabilidad que gustará a todos los públicos, gracias a su facilidad y a la vez, complejidad





porque somos el Arisen. Son como pollos sin cabeza, y los enemigos a los que nos enfrentamos, también. Aunque puedas darles órdenes, tus peones, muchas veces, deciden no obedecerte, caerse por precipicios o no curarte. En cuanto a los enemigos, aunque en los tiempos de carga el juego de diga: “no todos los enemigos son tontos”, te miente. Son imbéciles. Como dije, pollos sin cabeza.

Estoy comparando al título de Capcom con Skyrim porque, en muchas ocasiones, Dragon´s Dogma sabe como una respuesta de aquel, tomando elementos de Dark Souls, de los beat´em up propios de la compañía y de elementos jugables que veremos en Monster Hunter 4. Una respuesta inteligente que, pese a sus fallos, funciona. Es un placer pasear por su mundo y que una mantícora se te tire encima con ganas de pelea. La noche se presenta como una agonía si no tienes aceite para encender tu lámpara, al igual que una mazmorra oscura puede significar tu final si careces de tan valioso ítem. Cada lucha resulta satisfactoria porque tu Arisen se configura a tu gusto y las opciones que el juego presenta hacen del conjunto una experiencia muy rica.

Es por esto que Capcom ha conseguido sacarse de la manga una IP nueva que, aunque en lo técnico tiene mucho por mejorar, así como en el tono de la obra, consigue obtener una personalidad propia y de la que espero que nos lleguen nuevas entregas..

Viajando a Bitterblack

Cuando tu personaje esté entre el nivel 50 y el 100, es el momento de coger un barco a la zona propuesta por la expansión. Capcom propone que vayas más allá del nivel 55. El título, a diferencia de otros, no escala el poder de los enemigos con respecto al tuyo, por eso hay que tener cuidado de no ir a hacerse misiones secundarias a lo loco. Si lo haces, recuerda que cuando vuelvas a las misiones principales estarás overpowered con respecto a los rivales que se te enfrenten. Así mismo, si vas mal de fuerzas, en el atolón Bitterblack te van a dar lo tuyo y lo

Una curiosidad

Tengo la manía de hacerme siempre personajes femeninos en este tipo de juegos. Con los títulos de Capcom esto se convierte en una experiencia divertida. Ni en éste ni en Monster Hunter 3 U se han molestado en cambiar las reacciones de las chicas del juego con respecto a ti si eres mujer. Así, todas me hacen ojitos, coquetean y me toman como su guardián protector. Curioso que no se hayan tomado las molestias de cambiar las skins cuando juega uno en el rol de una chica. El momento en el que la mujer del duque te mira es memorable.



Los compañeros que te acompañarán en tu aventura son tontos hasta el aburrimiento. La única gran pega de un gran juego



de tu primo.

Quizás éste sea el motivo por el que esta expansión resulte más interesante: la dificultad. Dragon´s Dogma no es un juego difícil a poco que te animes a levelear a tu aire. Al cabo de veinte horas, estarás tumbando cíclopes sin que estos sean capaces de volver a levantarse. Sin embargo, si en Cassardis el título se semejaba más a Skyrim, aquí decide parecerse un poco más a Dark Souls. Bien.

La exploración del título de From Software entendía su propio mundo como una gran mazmorra de habitaciones interconectadas, lo mismo sucede aquí. Este cambio de concepto resulta sensacional, pasamos de correr despreocupados por bosques y llanos a sumergirnos en un Dungeon Crawler de enemigos duros, retos y la deliciosa búsqueda de la debilidades de nuestros adversarios. En Bitterblack aflora mejor que en ningún otro lugar del título esa estrategia que uno sabe que esconden sus combates. Cada peón tiene una clase determinada y has de rodearte de hasta tres, capaces de cubrirte las espaldas y que sepan rematar la jugada que tú comienzas. Lamentablemente, el lastre más terrible del juego se hace más evidente en cuanto el juego se hace más genial. Malditos pollos sin cabeza.

Es una lástima que las casi veinte horas de juego de la expansión te haga pasar ocho insultando a tu peón. Bien es cierto que hay bastantes puntos donde recuperar a los peones desaparecidos en caso que decidan suicidarse, pero chincha lo suyo. Más cuando las quejas por la inteligencia de tus aliados ha sido más que acusada en foros y blogs, y que no se haya hecho nada por solucionarla. Esperemos que esto se corrija en próximas entregas o que, al menos, se habilite una orden para decir“deja de pegarte con ese trasgo de la otra esquina de la pantalla y ven aquí a ayudar,”.

Y si ya jugué al original ¿qué hago?

Si tomamos este juego como el golpe en la mesa de Capcom al rol occidental, resulta divertido entender la entrega principal como un saludo a Skyrim y la ampliación como un acercamiento a Dark Souls, valgan las distancias. Por eso, sí, Dragon´s Dogma: Dark Arisen merece la pena por el atrevimiento a darle una vuelta de tuerca a su jugabilidad en su ampliación. Una mazmorra llena de monstruos y de peones de los que preocuparse

Como dijo George R.R. Martin :“La ciencia ficción ha perdido preponderancia respecto a la fantasía porque ya nadie cree en el futuro”. Bendita sea esta generación por su aportación a este mundillo de trasgos, hechizos , demonios y amazonas.



La expansión se convierte por méritos propios en imprescindible si has disfrutado del juego original, y en un incentivo más que atractivo, junto con el precio, si todavía no has probado las mieles de la propuesta de Capcom. Más enemigos, nuevos objetos, nuevas mecánicas y un cambio de perspectiva hacen que el título merezca la pena aunque ya te hayas pasado el original de cabo a rabo.

Dragon´s Domga: Dark Arisen combina lo mejor de muchos juegos con los que comparte género y consigue producir algo muy interesante. No es tan duro como Dark Souls ni tan épico como Skyrim pero los combates son muy orgánicos, con unas criaturas que sufren, que se desploman, que se dejan escalar sin QTE (sí, un mundo sin ellos es posible) y se vuelven más peligrosas cuando cae una noche tan oscura que no se ve nada. La credibilidad de su mundo es su mayor baza, que aunque se vea lastrada por PNJ que no parecen humanos, se esfuerza en todos los demás aspectos en funcionar.

Compensa un diseño un tanto genérico de mazmorras con los juegos de luces y sombras que nos harán estar muy pendientes de tener una lámpara llena en el inventario. Esta sensación se esfuma en la expansión, donde demuestran que unas buenas dungeon, y exigentes, pueden tener cabida en el título.

A la respuesta de Capcom a los RPG occidentales sólo le falta pulir sus gráficos y hacer que los peones vayan a la ESO para que sea perfecto. Y para eso, todavía hay tiempo.



Conclusiones:

Dragon´s Dogma: Dark Arisen no es perfecto, pero sí fantástico. Mucha exploración, grandes combates y horas de juego para aburrir. Y además, barato.

Alternativas:

Para comprender bien este juego, has de echarle muchas horas a Dark Souls y unas cuantas menos a Skyrim. Sus dos maestros espirituales.

Positivo:

- La formidable propuesta en su conjunto
- Los combates son geniales
- Buenos diseños de monstruos

Negativo:

- Cualquier atisbo de IA es una mera ilusión

adrián suárez

gráficos	70
sonido	70
jugabilidad	90
duración	95
total	**80**

Una segunda opinión:

Dark Arisen es una ampliación con tanta personalidad por su tamaño y posibilidades que borra por completo todas las críticas que vertemos contra Capcom y su política de DLC. La pena es que esto sea un oasis en medio del desierto. El complemento perfecto de un juego que inexplicablemente no ha sido acogido por Occidente como realmente lo merece.

Gonzalo Mauleón



desarrolla: digital extremes · **distribuye:** namco · **género:** acción · **texto/voces:** cast/ing · **pvp:** 61,95 € · **edad:** +16

Star Trek

Otra oportunidad perdida

El 17 de mayo se estrena en EEUU Into the Dark, la nueva película del renacido universo de Star Trek. Namco Bandai ha encargado a Digital Extremes un videojuego para aprovechar el tirón comercial del estreno



El "reboot" de J.J. Abrams ha supuesto una segunda juventud para Star Trek, aunque este renacer no termine de convencer a todos los fieles seguidores de la serie desde sus inicios allá por los años sesenta. El videojuego que ahora llega para PC, PS3 y Xbox360 se ambienta en este mundo del Siglo XXIII del reinicio de Star Trek, entre la primera película de 2009 y Star Trek: En la oscuridad, que "casualmente" se estrena en estos días en EEUU y el 5 de julio en los cines españoles.

Como en las películas, los protagonistasas principales son Kirk y Spock, que a lo largo de una historia inédita deberán hacer frente a una serie de misiones para evitar la invasión de los malvados Gorn. Aquí viene uno de los principales problemas del juego, no aporta nada a la trama de la saga ni resulta mínimamente interesante. Ni siquiera la aparición de algunos personajes conocidos invitan a seguir jugando y tampoco parece que aporte nada de cara al próximo estreno de En la oscuri-

El juego hace de nexo de unión entre las dos películas (XI y XII), aunque no aporta prácticamente nada

dad. Se trata de una trama de relleno, que ni siquiera está bien escrita y llevada, con algunos saltos sin mucho sentido y demasiadas misiones que no aportan nada a la misma. Se puede jugar sin ningún problema sin haber visto la película de 2009, ya que las referencias son mínimas, algo que los aficionados a la saga seguro echan de menos. Y esto es un problema grave, ya que Star Trek es un videojuego muy para fans, ya que el que no lo sea difícilmente lo va a encontrar interesante.

Star Trek es un videojuego de acción en el que predominan los tiroteos en tercera persona y que está diseñado para jugar en cooperativo, aunque se puede jugar en solitario haciéndose cargo la IA del control del segundo personaje. Comenzando por "lo bueno", cabe destacar el diseño de algunos escenarios para la colaboración de los dos personajes y una IA del compañero que, sin ser espectacular, funciona realmente bien y no molesta en ningún momento. Y hasta aquí lo bueno, porque el resto de aspectos del juego son bastante flojos, como tristemente suele ser habitual en los "videojuegos de película".

A nivel jugable presenta buenas intenciones, pero salvo los aspectos anteriormente citados no termina de rematar correctamente ninguna de ellas. Aunque tiene fases en las que se toman mecánicas de otros géneros, Star Trek es un "third person shooter" y falla en aspectos tan importantes como la variedad de armas o los sistema de apuntado o de coberturas. Dispone de una variedad de armamento que en apariencia puede resultar

Kirk y Spock

El Capitán Kirk y el Comandante Spock son los dos personajes más reconocibles del universo Star Trek. Interpretados por los míticos William Shatner y Leonard Nimoy ya en los primeros capítulos de la serie, el trabajo de Chris Pine y Zachary Quinto en la película de J.J. Abrams fue mirado con lupa por los "trekkies", con una valoración global más que aceptable.

Repiten los mismos actores en Star Trek: En la oscuridad y dan imagen y ponen voz a los Kirk y Spock del juego que nos ocupa, algo que sin duda es un plus para los fans de la serie y películas.







suficiente, pero con un desequilibrio tal entre unas y otra que al final terminaremos usando siempre las mismas. El sistema de apuntado es tosco y poco preciso y el de coberturas simplemente no funciona, dejándonos a merced del fuego enemigo cuando pensábamos que estábamos cubiertos tras un objeto del escenario.

El resto de mecánicas tampoco terminan de funcionar, en las fases de plataformeo el sistema de control no ofrece la precisión que se le debe exigir para que el resultado dependa solo de nuestra habilidad y no de factores externos; las fases de puzle en las que deberemos hackear algún dispositivo tampoco son lo afortunadas que en algunos otros títulos e interrumpen la acción más que complementarla.

A pesar de lo que cabría esperar con la pantalla de selección de personaje inicial, ni siquiera la cooperación se ha lle-





vado a un buen termino aprovechando los distintos perfiles de los dos protagonistas, permitiendo al jugador afrontar los niveles de un modo diferente en función de si controlas a Kirk o Spock. Las diferencias son nulas, o en caso de haberlas son tan mínimas que no encontraremos diferencia entre manejar al impulsivo Kirk o al reflexivo Spock.

Digital Extremes es un estudio de prestigio que ha llevado a cabo trabajos notables, pero hay determinados marcadores que indican que, como suele ser habitual en este tipo de productos, no han contado con el tiempo necesario para desarrollar el videojuego. Uno de ellos es la presencia de demasiados bugs, muchos de ellos ligados a una IA enemiga pobre y escasamente desarrollada.

Otro punto negativo en este aspecto es lo lineal del diseño de escenarios y fases, que a pesar de que en algún punto presenta ambientes más extensos, no invita más que a seguir hacia delante sin posibilidad alguna de rejugar un título, que no da más que para las 6 horas que dura su campaña.

Si a nivel jugable Star Trek no despunta, tampoco lo hace en los apartados técnicos. Gráficamente es flojo con unos modelados y animaciones que parecen sacados de principios de generación o incluso generaciones anteriores. Tampoco destaca el apartado sonoro que aunque hace uso de las voces originales de las películas, los mezcla con una banda sonora muy pobre y unos efectos sonoros que se repiten con demasiada frecuencia y sufren de falta de sincronización respecto a la acción en pantalla.

Conclusiones:

Un juego del montón, que engrosa la larga lista de subproductos que se lanzan con el único propósito de servirse del lanzamiento de una película para llegar a los fans de la misma.

Alternativas:

Si quieres experimentar aventuras espaciales la saga Mass Effect es la referencia absoluta en la presente generación.

Positivo:

- *Entretiene en cooperativo*

Negativo:

- *IA enemiga muy pobre*
- *Flojo en apartados técnicos*
- *No aporta nada*

josé barberán

gráficos	57
sonido	63
jugabilidad	52
duración	64
total	**52**

Una segunda opinión:

Mediocre hasta decir basta, no destaca en nada y tiene la mediania por bandera. Otro videojuego de película totalmente olvidable.

Dani Meralho

PS3 XBOX 360



desarrolla: engine · **distribuidor:** 505 games · **género:** puzle/aventura· **texto:** cast · **pvp:** 14,90 € · **edad:** +12

Terraria

La aventura bidimensional salta a las consolas

Si eres amante de la construcción y la gestión de materiales, no puedes dejar pasar Terraria. Un juego casi infinito en el que existen pocas excusas para volver a él y pasar horas y horas en este mundo de dos dimensiones



Es imposible hablar de Terraria sin referenciar a Minecraft. Con un desarrollo casi parecido y una base que comparte muchos puntos en común, ofrecen al jugador una experiencia tan alejada del mainstream que los convierten en títulos casi únicos.

Terraria nos sitúa en un entorno tremendamente hostil. Un mundo al que llegamos con un pico, un hacha y una espada en el que debemos tirar de ingenio si queremos ver el amanecer de un nuevo día. Y esto no es una frase literaria. Es literal.

Son tantas las similitudes que tiene con la obra de Notch, que Terraria es conocido vagamente como el Minecraft bidimensional. Y razón a esta afirmación no le falta, aunque lógicamente, debemos matizar para encontrar sus diferencias. Eso sí, no salen a simple vista.

Y es que en ambos tiene

Terraria comparte varios puntos en común con Minecraft. Sin embargo apuesta mucho más por la acción y el plataformeo que el título de Notch





una importancia capital el hecho de craftear elementos, gestionar inventario y poseer nociones constructivas. Hay quien con ese punto de partida decanta la balanza hacia Terraria gracias a ser algo más agradecido con el jugador y añadir un mayor componente de combate, plataformeo y RPG que Minecraft. En su contra, no tiene tanta profundidad como éste.

No vamos a encontrar argumento en este mundo. En Terraria somos nosotros en una lucha constante contra la naturaleza y sus amenazas. Y en nuestro ingenio vamos a encontrar nuestro mayor aliado. Gracias a nuestra capacidad de creación podremos ir fabricando herramientas gracias a la combinación de la multitud de elementos que podemos recolectar. Y de la misma manera podemos construir elementos para nuestro hogar y alterar el entorno para usarlo en nuestro beneficio. Todo ello, como ya hemos indicado, con un aspecto bidimensional que evoca irremediablemente a la época de los años dorados de los 16 bits.

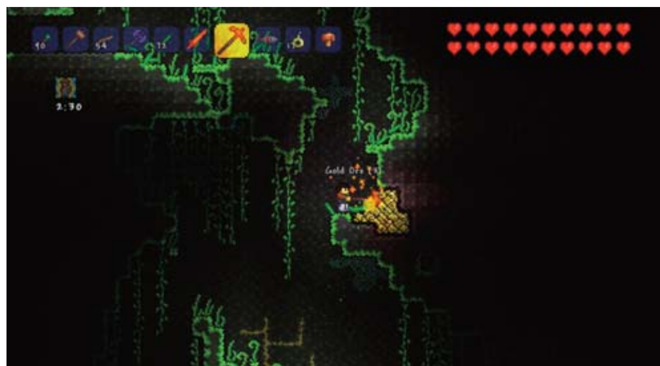
En su lanzamiento Terraria fue un juego que logró alcanzar una cota muy merecida de reconocimiento. Y desde su lanzamiento en 2011 no es raro ver que sistemáticamente aparezca entre los 10 juegos más jugados de Steam. Gran parte de culpa tuvo una muy activa comunidad que ha trabajado alrededor de ella creando mods que lamentablemente en este salto a las consolas se pierde irremediablemente. Un hándicap que se une al precio al que llega. La versión de PC es muy habitual el poder encontrarla en promoción a precios casi simbólicos por debajo



Podemos jugar a Terraria con hasta tres amigos en el mismo televisor. O iniciar una nueva aventura con otros siete compañeros a traves del online. Terraria es un juego completamente distinto si lo afrontamos en modo cooperativo







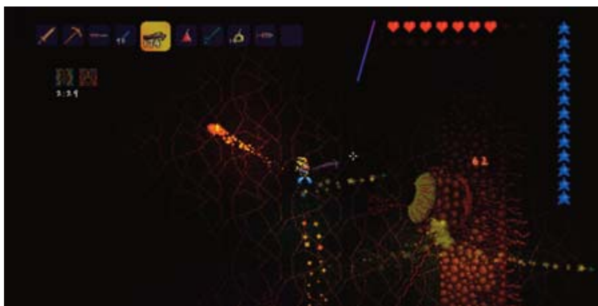


de los 2€. En consolas aterriza a 1200MSP o 14,99€ si hablamos de PlayStation 3. Una diferencia abismal y que no ha sabido salvarse con verdaderos alicientes que inciten su compra.

¿Y por qué decimos esto? Porque sin dejar de ser un juego que puede tener su nicho y que indudablemente está muy bien resuelto, la inclusión de un mapamundi y un jefe final no nos parece lo suficiente para justificar ese sobreprecio. Este lapso de dos años, y el que se ha dedicado a realizar este port se podría haber utilizado en integrar muchas más novedades. Y lo cierto es que no encontramos apenas.

El otro serio hándicap con el que tiene que luchar es su propia naturaleza. Terraria fue concebido para PC. Es indudable que en esta plataforma es donde mejor se desenvuelve, ya que las posibilidades que ofrece un ratón no las podemos tener con el pad. Es un hecho que aquí es mucho más engorroso tener que andar ordenando el inventario y “enfilar” los objetos para usarlos. Algo que con dos simples clicks lo podíamos gestionar, aquí se convierte en una pequeña tortura. ¿Fallo a la hora de trasladarlo? No podemos decir ni mucho menos eso. Las herramientas son las que son. En el marco en el que se ha llevado no se nos ocurre otra forma de haberlo hecho mejor. Otra cosa es que case con la forma de jugar en consola, que lamentablemente lo hacen como el agua y el aceite. Demasiado engorroso y que ni siquiera el pasar previamente por el tutorial dulcifican esta experiencia.

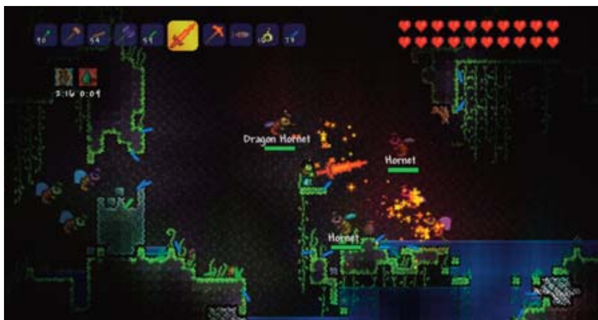
Este evidente paso atrás en



la jugabilidad trae como contrapunto positivo que el pad es mucho más adecuado para el combate que el teclado. Más ágil, directo y versátil. Pero en Terraria vamos a pasar muchas, muchísimas más horas construyendo y destruyendo, que combatiendo.

Centrándonos en su duración, esta podemos catalogarla como casi infinita. Siempre hay algo que hacer o una parte del mundo que explorar en Terraria. Es un auténtico destrozahoras. Puedes pasar más de 100 horas en este mundo y seguir teniendo ganas de más y más. Eso sí, para ello debes saber amoldarte a su propia mecánica, ya que esta no se va a amoldar a ti. Es tan exigente y tiene tantas posibilidades como tú quieras ver en él. Y tan plano y carente de sentido como te niegues a reconocer sus virtudes. Es un juego no apto para todos los públicos y que requiere una cantidad de horas brutales que deben ser cocinadas a fuego lento. Y eso es algo que no encaja en la mentalidad del usuario medio de consola.

Como añadido final, indicar que existe la posibilidad de poder jugarlo en la misma consola en modo cooperativo para cuatro jugadores. Y que serán ocho si optamos por hacerlo en línea. Huelga decir que es en compañía donde Terraria se disfruta más, hasta el punto de ser una experiencia totalmente nueva y alejada de la soledad y hostilidad que transmite cuando afrontamos la aventura en solitario. Eso sí, no podemos entrar en partidas ajenas, y solo podremos jugar con amigos que estén en nuestra lista. Pero es casi obligatirio probar este modo de juego.



Conclusiones:

Como hemos incidido en el análisis, si lo comparamos con las posibilidades que ofrece la versión para PC, se nos queda un tanto cojo. Esta versión para consolas trae pocos añadidos y su precio se multiplica por cuatro.

Alternativas:

Aunque reincidamos, su alternativa natural es Minecraft. Mas profundo y que se desarrolla bajo tres dimensiones. ¿Mejor? Eso ya es cuestión de gustos personales.

Positivo:

- *Horas y horas de juego*
- *Mejora mucho en cooperativo*

Negativo:

- *Muy caro respecto a la versión PC*
- *El control es muy engorroso*

gonzalo mauleón

gráficos	75
sonido	70
jugabilidad	60
duración	95
total	70

Una segunda opinión:

Objetivamente ofrece mucho. Pero es que lo podemos encontrar casi regalado a estas alturas para PC, con el añadido de tener cientos y cientos de mods gratuitos. La versión para consola no puede competir con ello. Entretiene, es divertido... pero no te quitas la sensación de haber pagado mucho más por algo que se juega peor, que no tiene tantas variables y sus añdidos de serie son tan escasos.

Jose Barberán



desarrolla: southend · **distribuidor:** deep silver · **género:** beat'em up · **texto/voces:** cast/ing · **pvp:** 14,99 €

Sacred Citadel

Una precuela no muy esperanzadora

Esta precuela para Sacred 3 nos lleva a un mundo en 2D en el que nos tendremos que abrir a paso a mamporro limpio, pero la pregunta es: ¿Le ha sentado bien el cambio de género a esta peculiar saga?

Hay ocasiones en las que salirse del camino preestablecido sale bien, otras en las que no tanto. Este es el caso que le ha ocurrido a Sacred Citadel, un juego que actúa como precuela del futuro Sacred 3 que saldrá en algún momento de este año, y que partiendo de la fórmula del RPG de acción de la saga original, nos presenta un beat'em-up al más puro estilo Golden Axe, en el que solos o con ayuda de algunos amigos sumergiéndonos en una aventura de seres inmortales y de cristales de poder en el fantástico (y enorme) mundo de Ancaria. Si bien es cierto que Citadel parece estar más enfocado a aquellos que todavía no se han introducido a esta saga, pero los que sean fans y hayan jugado a sus previas iteraciones encontrarán multitud de guiños y referencias a hechos pasados.

La historia nos mete en el trasfondo del Imperio Ashen con claras influencias tiránicas que se extienden por toda Ancaria. La familia imperial planeaba destruir la ciudadela donde los Serafines habían decidido abandonar las armas para dedicarse a una vida de oración. Pero en los laboratorios del Imperio Ashen, utilizaron el cuerpo de uno de los comandantes para crear el Rompepuertas, cuya misión consistía en destruir las puertas de la Ciudadela y poder acabar con los Serafines de una vez por todas. La única forma que tenía el Rompepuertas de cumplir su misión era buscando dos reliquias de inmenso poder, y para ello, recurrió a los Grim-

Sacred Citadel es una prueba de que el modo cooperativo funciona mucho mejor que el modo un jugador, lástima que la aventura sea tan corta





mocs, monstruos creados en los mismos laboratorios, ordenándoles que los encontrara. Es así como llegan a Wellbury, un pequeño poblado donde los cuatro protagonistas se encuentran descansando en la taberna tras su última aventura, ajenos a la batalla que está por comenzar.

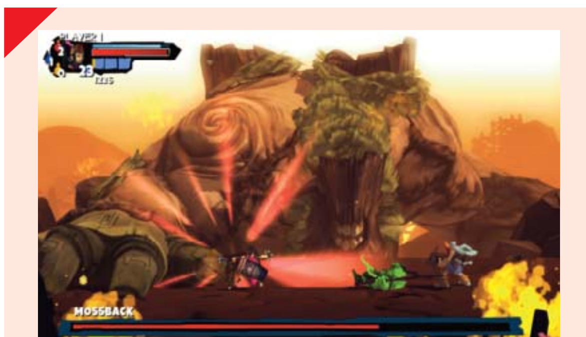
Todo esto, como he mencionado anteriormente, es trasfondo con el que se nos introduce al juego, un trasfondo completamente inútil y lleno de tópicos con el que se intenta amenizar la historia al fin de cada uno de los cuatro actos en los que transcurre Sacred Citadel, más un quinto en la expansión que se lanzó a la venta el mismo día que el juego.

Los cuatro personajes que podremos manejar en el juego responden a estereotipos clásicos del mundo de fantasía y espada, dejando de nuevo a un lado la variedad de clases de sus antiguas entregas. Cada uno de ellos se comporta de una forma similar, al menos en lo que a ataques básicos se refiere, ya que todos atacan cuerpo a cuerpo. Existen dos tipos de ataques: los normales y los fuertes. El primer tipo de ataque será el básico y el que más utilizaremos, mientras que el fuerte nos permitirá poder tumbar a grupos numerosos del enemigo para poder atacarles en el suelo o en el aire, si queremos realizar combos. Cada héroe tiene una barra de poder, que utilizaremos para poder lanzar un poderoso movimiento que causará estragos en los rivales, aunque de especial mención son las habilidades del chamán, que permitirán que el personaje y los demás miembros del equipo se curen o conseguir una invulnerabilidad a cualquier tipo de efecto sobre el movimiento, como impedir que nos tumben o que paren nuestros ataques aunque recibimos daño.

Aun así, a pesar de tener tantos personajes, al jugar con cada uno de ellos no podemos evitar tener la sensación de que están completamente descompensados. Por poneros un ejemplo, la vez que jugué con la maga o el chamán, no recibí daño de ninguno de los enemi-

Un punto a su favor

El modo cooperativo, ya sea local u online es muy, muy divertido. Aporrear las hordas de enemigos acompañado de tus amigos es y siempre será un punto a favor en este tipo de juegos. Pero unido a esta ventaja hay también un gran inconveniente: la falta total de gente a la que jugar por Internet. A lo largo del período de prueba, he tenido que completar el juego en solitario ya que sólo he podido jugar una vez por internet con tan sólo una persona. Eso sí, las partidas que he podido echar acompañado de amigos han sido geniales.



Los jefes finales a los que nos enfrentaremos en algunas ocasiones son espectaculares y lo mejor de la acción del juego



gos y lo que único que representaba una verdadera amenaza son los múltiples peligros que pululan por los mapas. Esto también pasa con los otros dos personajes, el guerrero y el explorador, pero al ser personajes más centrados en el cuerpo a cuerpo, son más propensos de recibir algún golpe. El problema por lo que esto sucede es que la inteligencia artificial de los enemigos es muy, muy básica y no serán pocas veces las que veremos a nuestros rivales parados esperando su turno para pegarnos, cuando en otros juegos, incluido a algunos que tienen casi veinte años, intentaban atacarnos por el flanco mientras nosotros estábamos centrados en darle estopa al monstruo en cuestión. En Sacred Citadel no dudan en colocarse en una piña delante de nosotros, no presentarnos ningún desafío y dejar que acabemos con ellos en el suelo en la mayor parte de la aventura.

También es cierto que cabe destacar la dificultad de algunos de los jefes, que no sólo representan un gratificante desafío, sino que ayuda el hecho de que estén tan bien diseñados y resulten frescos y originales en su gran mayoría.

Es destacable por otra parte la sensación de mejora del personaje. No sólo subiremos de nivel poco a poco a medida que vayamos derrotando enemigos y mejorando nuestros atributos, también encontraremos a lo largo de la aventura equipamiento, armaduras, armas y armas secundarias, que no sólo aumentarán nuestros parámetros básicos de ataque y defensa, también podrán cambiar nuestras resistencias y ataques elementales, cambiando así nuestra forma de atacar al enemigo. Aunque este equipamiento no sólo se podrá encontrar luchando, también podremos comprarlo en las ciudades que visitaremos en cada uno de los actos, ciudades en las que no sólo podremos comprar nuevo equipamiento, también podremos comprar

El oscuro futuro de Ancaria

Desde sus humildes comienzos, Sacred siempre ha sido una saga de contrastes, algo que se ve claramente en las opiniones de los jugadores, situándose en esa batalla amor-odio por el juego, pero lo que sí es cierto que poco a poco se han ido ganando una base de fans que esperan impacientes la salida de la tercera entrega.

Una vía secundario

Alejándose de sus raíces, Sacred Citadel intenta alcanzar a aquellos jugadores renegados que no quieren volver a Ancaria, pero sin embargo, les hace un flaco favor a aquellos antiguos fans. De todas maneras, esperemos que Sacred 3 vuelva a las cotas de calidad del resto de sus entregas ARPG.



pociones, cambiar nuestra selección de armas y realizar apuestas, por las que obtendremos una mayor cantidad de oro si apostamos no perder ninguna vida, acabar la fase en el tiempo determinado o conseguir una cantidad de puntos determinada.

Sacred Citadel es un juego que no destaca en su campo sonoro ni gráfico. A su favor hay que decir que el diseño artístico del juego es interesante y los jefes finales y protagonistas son especialmente agradecidos de ver, un punto a favor que contrasta con lo vacíos que resultan los escenarios, lo repetitivos de sus enemigos y la escasez de efectos visuales. Respecto al sonido, el doblaje en inglés es correcto, pero lo que más estaremos oyendo serán los efectos de sonido de los ataques y las magias que cumplen sin más con su cometido.

En resumidas cuentas, Sacred Citadel es un juego que en sí mismo representa una contradicción, ya que se nota que está realizado para que los fans de la saga se calmen hasta la llegada de la tercera entrega, pero que sin embargo, se aleja de sus raíces para tratar de llegar al resto del público con un juego demasiado simple que sólo destaca por su componente cooperativo. Así que si tienes algún amigo con el que poder jugarlo y que esté dispuesto a pagarlo a medias, podréis tener un buen entretenimiento para un par de tardes como mucho, pero para los más fans de Sacred, aguantad un poco más que espero que dentro de poco podáis disfrutar de una nueva entrega como mandan los cánones del Action RPG.



Conclusiones:

Un beat'em-up regulero y que sólo es recomendable si piensas jugarlo con gente. Además, pagar 15 euros para un juego que te dura 4 horas y su rejugabilidad es nula no lo convierten en la mejor compra.

Alternativas:

Golden Axe y Streets of Rage en SEGA Mega Drive Collection son las mejores opciones. Si queréis algo más reciente, Scott Pilgrim contra el mundo es vuestra compra.

Positivo:

- Interesante diseño artístico
- Emocionantes peleas contra los jefes

Negativo:

- Excesivamente fácil
- Relación calidad/precio mala

xavi martínez

gráficos	67
sonido	52
jugabilidad	62
duración	55
total	**60**

Una segunda opinión:

Como fan de la saga Sacred, Sacred Citadel no convence de ninguna forma y es que cuando un juego sólo destaca por su modo cooperativo, es que algo falla en la experiencia general. Y Citadel falla. Espero que Sacred 3 vuelva al excelente camino de sus predecesores.

Francis Gómez



desarrolla: arcsystemworks · **distribuye:** atlus · **género:** lucha · **texto/voces:** ing/jap · **pvp:** 49,90 € · **edad:** +7

Persona 4: Ultimate in Mayonaka Arena

Dándonos de palos en "Velvet Room"... ¡Kumaaa!

La saga "Persona" está viviendo una edad de oro, rentabilizando su cuarta entrega hasta fines insospechados pero sin perder calidad. Ahora llega, con más de un año de retraso, un buen juego de lucha con sabor y estilo propio



Persona 3 y 4 salieron en PS2 y su lanzamiento fue todo un éxito en Japón... y no es de extrañar. A pesar de la indiscutible calidad de ambos títulos, seguían siendo proyectos hechos por japos y para japos, con un mercado occidental prácticamente irrisorio.

No obstante, y debido en parte a la falta de originalidad de los juegos más conocidos que se estancaban en secuelas numéricas aportando pocos cambios a la experiencia jugable en sí, el público con algo más de gusto y refinamiento buscó retos en juegos más... "underground". No digo independientes, sino poco conocidos. Y ahí le llegó su turno a los Persona.

Hasta tal punto fue el éxito cosechado a posteriori que a pesar de que el Persona 3 saliera en 2006 y el 4 en 2008, ha sido más recientemente cuando ambos juegos han encontrado una reedición y actualización para PSP y PSVita respectivamente, una serie de anime, se habla de una película y ahora, tras un año de espera...

Los personajes de Persona 3 aparecen algo cambiados, dado que comparten continuidad con los del 4

Pursuing my true self

Visualmente el juego es una delicia. Desde el menú principal hasta las pantallas de victoria, pasando por las barras de vida y energía, se puede apreciar la estética "Persona" y ese sabor propio que despiden siempre los juegos de ATLUS.

Los personajes tienen un nivel de definición asombroso y un brillo, así como un juego de luces y sombras más que envidiable, manteniendo el diseño original en 3D adaptándolo a un modelado 2D más dinámico (y menos cabezón, gracias a la deidad favorita de cada uno) debido al cambio del género del juego.

Sin embargo, y a pesar de las más que evidentes bondades a nivel gráfico del título, peca de algo inherente a todos los juegos de Arc System desde Guilty Gear XX... la falta de animación.

Estáticamente es una delicia para la vista, pero en movimiento nos damos cuenta de que faltan "frames", los movimientos son muy forzados y... si vamos a pegar una patada lo normal es que entre el "sprite" con la pierna flexionada y el de la pierna extendida haya unos cuantos en medio, ¿no? Pues parece ser que no.

No obstante, esto se hace difícil de notar dada la abundante cantidad de efectos, brillos y la rapidez a la que se mueve todo durante los combates.

Your affection

Si metemos al gran Shoji Meguro, el compositor de todas las innumerables bandas sonoras de los Persona, Catherine y demás, con el doblaje en versión original con las voces del anime, ya que los juegos originales vinieron en inglés, el resultado no puede ser mejor.

El Rincón Hardcore

Nunca he sido de juegos conversacionales. Una imagen fija con un montón de bocadillos de texto sucediéndose sin parar me aburre poderosamente. Yo soy un hombre de acción. De lucha.

Por eso cuando una amiga me recomendó el Persona 4 me costó la vida jugármelo. Aún sigo diciendo que no es mi género favorito... pero eso no impide que le reconozca el mérito.

Unos personajes muy bien definidos, que las relaciones personales influyan en el desarrollo del juego, una música magistral, y toda una mitología que ATLUS ha logrado crear es más que elogiable. Se merecen la legión de seguidores y que Persona 4 sea, a día de hoy, un juego de culto.







Los temas musicales mezclan jazz, rock, tecno y chill-out de una manera sorprendente, cambiando y acelerando el tempo a medida que el combate va aumentando de intensidad. Además de las canciones originales se han introducido decenas de "versiones" y "remezclas" que enriquecen aún más el apartado sonoro.

No habrá ningún momento, desde la pantalla de título, en la que no haya música totalmente adaptada al ritmo de la acción, las secuencias de anime, los menús y modificable desde "opciones" en cuanto queramos cambiar de "original" a "arranged".

Los efectos de audio son los mismos que en los juegos originales, aportando un guiño para los fans, y pegan bastante bien con el resto de la estética.

La edición especial del juego trae un CD con la BSO, tremendamente disfrutable para casi cualquier ambiente.





Like a dream come true

En el ámbito jugable ya despunta menos. Parece ser que Arc System Works opta por facilitar y hacer cada vez más accesibles sus juegos al público masivo, lo que es una estrategia de ventas óptima, pero le resta calidad técnica por acabar convirtiéndolo, salvo por un par de detalles, en un "machacabotones".

Me explico: simplemente acercándonos al rival y dándole repetidamente al botón X (cuadrado en PS3) nuestro personaje realizará una combinación de hasta 6 golpes y, si encima se nos ha llenado la barra de energía, terminará realizando solito un supercombo. Espectacular, sí... pero demasiado fácil.

Dos botones serán para atacar como nuestro personaje y otros dos como el Persona de dicho luchador. Si los combinamos, el resultado es devastador y, como ya he dicho, es muy sencillo realizar combinaciones.

Tanto es así que conozco gente que no ha podido realizar una "media luna" en su vida y que en este juego realiza los especiales sin darse cuenta siquiera. Eso no dice mucho de la exigencia del título.

Reach Out to the Truth

Persona 4: Ultimate in Mayonaka Arena consta con varios modos de juego (más de diez). El modo historia y arcade tiene finales específicos por personaje y el desarrollo del primero (muy largo) será diferente en función de a quién escojamos. Existen varios modos de entrenamiento, así como un tutorial (innecesario dada la sencillez del control), y una galería llena de objetos por desbloquear. Sin embargo sólo consta de 13 personajes lo que reduce la variedad.

Conclusiones:

Un juego espectacular en el apartado visual y sonoro pero demasiado sencillo en lo jugable. No es un machacabotones, pero le falta poco. Aún así, muy bueno y disfruable.

Alternativas:

- Guilty Gear XX para disfrutar de lo mejor que ha hecho la compañía.
- Persona 3 y 4 para enterarnos bien de toda la historia.
- KOF XIII para la mejor lucha 2D actual.

Positivo:

- Diseño y definición excelentes.
- Una OST prácticamente interminable y soberbia... con el doblaje original.

Negativo:

- Fácil de manejar hasta un nivel tedioso. ¿Cuanto más sencillo mejor?
- Poca animación con tanta definición.

rodrigo oliveros

gráficos	75
sonido	95
jugabilidad	65
duración	80
total	**80**

Una segunda opinión:

Los creadores de Guilty Gear y Blaz Blue vuelven a la carga con un título que mezcla la estética de la saga de ATLUS con el dinamismo de ARC System. Es cierto que todo el mundo puede jugar... pero así se garantizan un mayor acercamiento del público masivo.

Ismael Ordás



desarrolla: nintendo · **distribuidor:** nintendo · **género:** puzzle · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 9,99 € · **edad:** +3

M & DK minis on the move

Lenguaje de smartphone en una 3DS

Nintendo decide coger una licencia que alcanzó su cima en NDS. Tomando el concepto más básico de la misma, la transforma y deconstruye hasta crear un juego más propio de móvil pero con muchísimo contenido



La 3DS es una máquina que funciona. Vende bien y tiene un catálogo de juegos que ya le gustaría a otras. Nintendo carece de división de teléfonos móviles, por lo tanto, no cuenta con una plataforma que haya que llevar todos los días en el bolsillo para colocar ahí juegos, digamos, más pequeños. La única opción que le queda para inventar y vender un título de la tipología de Angry Birds es la propia 3DS. La IP Mario vs Donkey Kong ha sufrido esta realidad.

Mario vs Donkey Kong comenzó en los tiempos primigenios de... de todo. El arcade consistía en subir por una serie de rampas hasta llegar a la princesa secuestrada por el mono. Rescatado el concepto, tuvimos en GBA un título puzzle-plataformero en el que Mario seguía corriendo en pos de Donkey. El juego no estaba mal, pero no fue hasta Nin-

A partir de un adorable diseño de muñeco de cuerda, Mario se transforma en una especie de lemming. Emplea sabiamente el stylus para guiarle





tendo DS en el que MvsD se reveló como un juego interesante y con plena personalidad. Aquellos mini-mario a los que había que hacer llegar a su destino a golpe de stylus, nos hicieron disfrutar en un juego que se convirtió en uno de los imprescindibles del catálogo de la portátil. Ello gracias a su jugabilidad, ajustada, retante y capazar de ofrecer grata diversión.

Pero volviendo al principio del análisis, Nintendo necesita entregar títulos de características móviles. Quiere que llevemos la consola cuando vamos en metro o en bus, que funcione el streetpass; en definitiva, quiere que asociemos cualidades de un smartphone a la 3DS. Mario vs. Donkey Kong ha pagado el pato.

Descargable y "barato"

Tomando el concepto "lemminesco" de un ser que, una vez que arranca a andar, no se detiene hasta que muere o llega a donde se dirige, este Mario & Donkey Kong minis o the move se libra de toda la rica herencia de sus antecesores. Coge a Mario y a sus amiguitos, los transforma en mini y reduce la jugabilidad a una vista cenital. En la pantalla inferior vemos un camino construido a medias que el jugador ha de rematar. Para ello, una tubería a nuestra derecha nos surte con piezas en las que tendremos impreso una dirección por la que caminará Mario una vez las pise. Ell hecho de que las casillas puedan llegar a desbordarse, y un contador de tiempo, es lo que hará que nos demos prisa en lograr nuestros planes.

Digamos que éste es el concepto original del juego. Una vez avancemos por el modo principal, se irán desbloqueando variantes del mismo y



A través de la pantalla inferior controlarás toda la acción. De la izquierda saldrán las casillas que emplazar en los espacios azules. Acierta con el camino y lleva a Mario hasta la estrella. A medida que avances, encontrarás nuevos retos y modos de juego









hasta un editor donde realizar nuestros propios escenarios para luego compartirlos.

Hasta aquí, no encontramos muchas diferencias con juegos como Cut the Rope en cuanto a mecánicas. Como en ése, contaremos con una jugabilidad sencilla que se irá complicando a medida que avancemos, aunque nunca demasiado. Recibiremos más puntos si coleccionamos unas medallas puestas en el escenario, lo que nos obligará a buscar el camino "más difícil todavía", y todo distribuido en fases que duran lo que uno tarda en ir y volver del wáter.

El problema del título llega al haber querido introducir mecánicas más complicadas que las que debería tener un juego de estas características. Agregar estados alterados a las casillas está bien, premiar al jugador a realizar unos bucles determinados para obtener más puntos no. No es intuitivo y sobra.

Peor es saber que este título funcionaría infinitamente mejor en un móvil convencional. La pantalla superior no hace ninguna falta. Es cierto que muestra una bonita perspectiva de la planta que tenemos en la inferior, pero no da ningún tipo de información a mayores. De hecho, tener el 3D activado y pasar de mirar de una a otra, te hará sentir dolor en los ojos. Llega a ser un problema que el efecto esté tan bien implementado en este juego.

Pero estos fallos se le perdonan gracias a todo el contenido que le han introducido al título. Niveles y modos para aburrir, y hasta una serie de minijuegos para hacer bulto. Son absolutamente insípidos, pero te permiten tomar una pausa entre



tanto laberinto de piezas.

Todo esto nos llega al precio de 9,99 euros. Muy barato para ser un título de 3DS y ajustado si hablamos de un producto que encajaría mejor en un iphone.

Mario & Donkey Kong minis on the move tiene como su mayor defecto haberse cargado la herencia de los anteriores de Nintendo DS y haber servido para manufacturar un sencillo juego de puzzles para

Si has jugado a los anteriores, no verás nada de ellos en éste. La licencia se ha transformado en un título para móvil

mayor gloria de la e-shop. Sin embargo, también es de justicia decir que nos encontramos con un producto que funciona tal y como ha sido concebido.

El juego se deja disfrutar, puedes navegar facilmente por sus diferentes opciones a través de un menú, de nuevo, ya visto en productos para móvil. Con él, siempre tendrás algo distinto para hacer. Si te aburres del modo principal, puedes encontrar variaciones del mismo. Premia al jugador con más y más contenido y mantiene siempre un ritmo constante de novedades y retos.

Pese a sus fallos por el formato en el que nos llega, y por el poco inspirado empleo de la IP, la propuesta resulta entretenida y nos llega a un precio interesante. Te ofrecerá horas de diversión y una alternativa para descansar la mente entre otros juegos más largos de tu 3DS. Sin embargo, no puedo evitar echar de menos el potente concepto original.



Conclusiones:

Mario y Donkey Kong minis on march es un juego de puzzles con mecánicas de smartphone pero con el contenido propio de una consola portátil. Entretenido y sin pretensiones.

Alternativas:

Si tienes un smartphone, tienes una larga lista, pero si la 3DS es tu compañera de viajes, ésta es la opción idónea.

Positivo:

- Amplio contenido
- Barato
- Entretiene

Negativo:

- Mal empleo de la licencia
- Algunas mecánicas son muy poco intuitivas

adrián suarez

gráficos	60
sonido	60
jugabilidad	65
duración	80
total	70

Una segunda opinión:

Es barato para lo que nos tiene acostumbrados Nintendo en su eShop, pero solo hacen falta 5 minutos con él para darse cuenta de que es un producto muy menor a lo que nos tiene acostumbrado las apariciones de Mario.

Ismael Ordás



desarrolla: fx · **distribuidor:** fx · **género:** simulador · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 19,99 € · **edad:** +3

FxFútbol

Si PcFútbol levantase la cabeza ...

El sucesor espiritual de una saga mítica en los años noventa, el equipo de desarrollo original, una FX que cuida con mimo sus lanzamientos ¿estamos ante el renacer de una franquicia "bandera" del videojuego español? No

Yo fui uno de aquellos jugones que disfrutaron los PcFútbol de Dinamic, de esos que preguntábamos todos los días al kiosquero del barrio si había llegado ya la nueva entrega de nuestro mánager de fútbol favorito, de aquellos que le dedicamos horas y horas hasta lograr que un equipo de segunda B lograse el máximo título europeo. De esos jugones que de repente nos encontramos sin la entrega anual de nuestra franquicia favorita y sufrimos cuando otra compañía tomó el nombre para lanzar un producto que poco o nada tenía que ver con nuestro PcFútbol. En definitiva, de esos que se ilusionaron cuando FX anunció un nuevo mánager futbolístico tras el que estaba el equipo de desarrollo de la saga a la que daba imagen el gran Michael Robinson.

Nunca antes me había costado tanto analizar un videojuego como el que nos ocupa. Adelanto que la primera impresión no pudo ser peor, un par de menús, aceptar, ok y me hago cargo del primer partido con mi "Metropolitano",... ¿Esto qué es? el desarrollo del partido es absurdo, un rival dispara desde una posición imposible y mi portero salta hacia adelante dejando que el balón entre mansamente en mi portería. Mi delantero centro encara solo al guardameta rival y en lugar de disparar o driblar decide que la mejor opción es pasar el balón a un compañero que se encuentra en el centro del campo. No puede ser, probablemente la nostalgia me esté jugando una

La gestión económica es mínima, se limita a la configuración de la plantilla con fichajes y renovaciones y la decisión del precio de las entradas





mala pasada pero no recuerdo que en los PcFútbol ocurriesen cosas de este tipo, al menos con tanta frecuencia como ocurre en su sucesor. No debe ser sencillo programar una Inteligencia Artificial que dé como resultado un partido creíble y lo más real posible, pero se hace imprescindible si quieres poner a la venta un producto de este tipo.

Voy perdiendo contra un equipo claramente inferior, tengo que hacer algo pero no puedo. Es increíble que no te permita interrumpir el partido para hacer un cambio de jugadores o de táctica, solo puedes elegir en tiempo real entre una serie de tácticas predefinidas, y encima el juego redistribuye a tus jugadores de un modo bastante extraño para ajustarlos a la nueva estrategia. No perdí el partido finalmente, porque antes de que acabase el juego me sacó al escritorio del sistema operativo, algo que ocurre con demasiada frecuencia para un juego que ya está en tiendas.

Obviando el hecho de que el simulador de partidos es patético me dispongo a probar el resto del juego, pensando en que siempre se podrá jugar en modo resultado. Llama la atención la escasez de opciones y posibilidades, solo dos modos de juego Desafío y Mánager, con escasas diferencias entre ellos salvo que en el primero empiezas tu carrera en un equipo de la segunda división y en Mánager puedes seleccionar cualquier equipo de las dos divisiones que el juego pone a nuestra disposición. Cierto que son los dos modos principales de cualquier mánager de este tipo, pero se echan de menos otras posibilidades que ofrecen los juegos de la competencia.

FxFútbol se ha tratado de desmarcar de las otras alternativas en el género ofreciendo un sistema de juego mucho más directo y sencillo. Excesivamente sencillo desde mi punto de vista, ya que ofrece incluso menos que el mánager de un juego que todo el aficionado al fútbol ya tiene, como es FIFA 13. Puede que la profundidad de Football Manager pueda abrumar a muchos jugadores, pero entre el blanco y el negro hay una gran

¿Un mánager de fútbol ágil, potente y divertido?

El objetivo de FX ha quedado en agua de borrajas. Es ágil apoyado en unos menús y una interface muy buen diseñados. Pero no es ni potente ni divertido, no es potente por la falta de opciones y posibilidades que ya existían en los PcFútbol de Dinamic. No es divertido por la presencia de bugs constantes, por una IA absurda, por un simulador de partidos infumable y por tantas y tantas cosas que faltan o no funcionan que podíamos poner en duda hasta lo de “mánager de fútbol”.



Madrid contra Barcelona, un clásico con estrellas como Mestre, delantero centro argentino del equipo catalán



variedad de grises que FX no ha contemplado, se ha ido al otro extremo donde probablemente no llegue a enganchar ni siquiera a los antiguos seguidores de PcFútbol. Destaca en el apartado jugable el magnífico sistema de menús que FX ha evolucionado desde los de PcFútbol, toda la información relevante se muestra de un modo claro y ordenado, resultando muy sencillo acceder al dato que quieres ver en cada momento.

Las novedades introducidas prometen bastante, aunque tampoco supongan revolución alguna en el género. El rendimiento del jugador como estadística principal recoge lo que en otros títulos tenemos en diferentes apartados como moral o estado de forma. Las ProCards tienen buena pinta e introducen conceptos interesantes como la influencia de un jugador en el rendimiento del resto de compañeros o los posibles choques de personalidades dentro de un vestuario en función de los roles, que tome cada uno de los futbolistas, pero la realidad es que su importancia real en el desarrollo de los partidos parece escasa.

En modo resultado, la IA del juego funciona mejor, con unos partidos más reales y un índice de sorpresas más acordes a lo que se podría esperar, aunque el porcentaje de empates me parece un poco alto y se pierde la sensación de que cada una de tus decisiones es importante para el partido, que pasa a ser un mero comparador de estadísticas con un cierto componente aleatorio sobre el resultado del encuentro. No se aprecia gran diferencia en que hagas una táctica u otra.

Las comparaciones son siempre odiosas, pero en este caso son inevitables, los PcFútbol de Dinamic eran juegos redondos, limitados si, pero perfectamente acabados y que llevaban la sencillez y calidad por bandera, además de ofrecer multitud de horas de juego y ex-

FxFútbol 1.1 para el 22 de mayo gratis

El análisis del juego se ha realizado con la versión 1.0 de FxFútbol. FX ha anunciado el lanzamiento de un parche 1.1 para el 22 de mayo, que ha resultado imposible incluir en este artículo. En el anuncio se detallan los aspectos que corrige o mejora, que son muchos de los que se comentan en el presente artículo y algún otro. Podréis leer el resultado del parche en www.gamestribune.com pero ... si es cierto que corrige todos los errores y bugs de FxFútbol ¿no hubiese sido lógico retrasar unos días el lanzamiento del juego? Es más, ¿no hubiese sido preferible lanzar el juego en el inicio de temporada con el juego completamente testado y más modos de juego?



tras. FxFútbol no soporta la comparación de ningún modo, faltan demasiadas cosas, las novedades son escasas y otras muchas simplemente no funcionan.

FxFútbol no se ha testado lo suficiente antes de ponerse a la venta, los bugs reseñados no son los únicos del juego, aparecen por todos lados y son de todo tipo. El desarrollo de un producto de este tipo es largo y costoso, y en este caso se nos ha presentado como una primera versión, que si tiene éxito tendrá continuidad en el tiempo con nuevas opciones y mejoras. Es un modelo que permite poner en el mercado un videojuego sin la necesidad de realizar una gran inversión, pero tiene el riesgo de que si lo que vendes no logra atraer a una cantidad suficiente de jugadores no vas a lograr la financiación necesaria para seguir desarrollando el producto. Y si lo logras pero la calidad del producto no satisface a los que lo han comprado, difícilmente te darán una segunda oportunidad. Es aquí donde da la sensación de que FX se ha precipitado con el lanzamiento del juego objeto del análisis, pocas opciones, un simulador de partidos deficiente, una IA poco trabajada y bugs por doquier no invitan a comprar el juego, y a no ser que se resuelvan todos estos problemas mediante parches, estarán quemando una franquicia que de haberse tratado de otro modo podría haber dado mucho juego. Y aunque se haga siempre quedará la duda de por qué no se ha retrasado un poco su lanzamiento para ponerlo en las tiendas con al menos todos los bugs corregidos.



Conclusiones:

Insuficiente. FxFútbol estableció su listón desmarcándose de la batalla con otros simuladores, pero no puede siquiera compararse a los PcFútbol de Dinamic de finales de los 90. Necesita mejorar, y mucho.

Alternativas:

El rey de la simulación es Football Manager, aunque FIFA Manager no es tampoco mala opción si buscas un videojuego menos complejo.

Positivo:

- El sistema de menus

Negativo:

- Bugs y errores
- Pocos modos de juego y extras
- Simulador de partidos patético
- Es barato, pero no vale lo que cuesta

josé barberán

gráficos	55
sonido	57
jugabilidad	45
duración	52
total	47

Una segunda opinión:

Un lanzamiento precipitado y temprano, le falta una gran cantidad de trabajo y una fuerte inversión para poder hacer sombra a los líderes del género. Decepcionante.

Ismael Ordás

PC PS3 XBOX 360

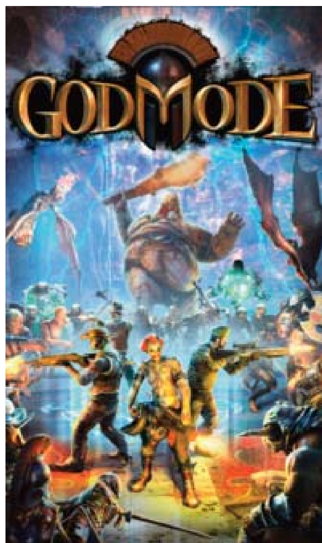


desarrolla: saber int · **distribuye:** atlus · **género:** shooter · **texto/voces:** cast/ing · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +18

God Mode

Mezclando géneros hasta lo rocambolesco

Un shooter en tercera persona en el que escogeremos entre cuatro jugadores, desterrados del Olimpo, que deben primero demostrar su valía en el Hades para ganarse el derecho a volver a entrar. Con mucho humor negro



Hoy en día existe una barbaridad de títulos con características muy semejantes y, lamentablemente, los shooters en tercera persona es uno de los géneros cuyos títulos más abundan en el mercado.

Los hay de todos los colores y formas: sin ningún tipo de gusto, exagerados hasta decir "basta", excelentes, frenéticos, anodinos... Y los hay que son originales. O por lo menos que lo intentan.

Saber Interactive, de la mano de ATLUS, ha traído, vía descarga digital, un juego bastante curioso cuanto menos, pero que no termina de despunta tanto como podría haber hecho.

Un título muy disfrutable y divertido pero que falla claramente a la hora de explotar cada una de las buenas ideas que aporta y que, por ello, no será tan recordado como otros que, o bien sí lograron el objetivo o hicieron creer que lo habían hecho.

Eso sí... es uno de los mejores en su modo de juego cooperativo, online u offline.

Un payaso, un marine, un vaquero zombie y un aventurero. Parece una película de Robert Rodriguez

Bonito píxel tenemos aquí

Los escenarios son algo tremendamente atractivos. Muy bien diseñados, con una estructura muy inteligente, llena de recodos y zonas para esconderse de las hordas de bichos que vienen a por nosotros, amén de una gran variedad de arenas en las que combatir. Son a la vez espaciosas y con muchos recovecos, ideales para cuando hay varios jugadores a la vez.

Los efectos de luces y sombras están muy logrados, así como la fluidez que presenta el juego durante la acción, dado el enorme número de elementos móviles (enemigos) que aparecerán en pantalla a la vez. Hoy en día es rara la vez que la imagen no va a tirones en un juego por tratar de mover más de lo que es capaz.

Sin embargo esto también puede ser debido a que las texturas no están demasiado bien tratadas (¿tal vez por ser un juego de descarga?), sobre todo en lo referente a los pelos, tanto en la definición como en el movimiento, las manos, la piel y las expresividades faciales.

Sí, ya sé lo que estáis pensando. "Son zombis y esqueletos. No tienen expresividad". Ya sabéis lo que quiero decir.

Sigo sin entender porqué las ruedas son octogonales en la generación en la que estamos. ¿Alguien me lo conseguirá explicar de forma creíble?

Del mismo modo asistiremos a momentos de "clipping" bastante obvios y un "popping" alarmante pero que, a pesar de todo, no disminuyen la experiencia jugable.

Recordemos que los gráficos no lo son todo.

El Rincón Hardcore

¿Cómo medimos la diversión que nos transmite un juego?

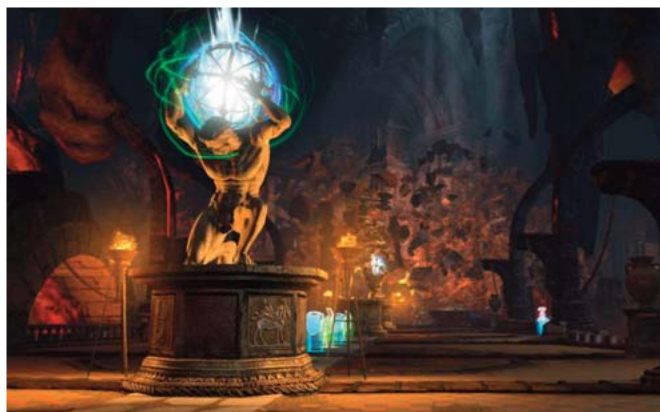
¿Cómo decidimos que un juego es mejor que otro debido a que nos lo pasamos mejor?

Es muy complejo, muy complicado, tratar de describir una emoción o un sentimiento. Puede gustarme hasta la excitación sexual un juego que, gráficamente, no sea nada puntero si tiene otros parámetros que lo compensan pero... ¿si el juego es una castaña se le perdona por ser visualmente sobresaliente?

Eso es lo que pasa aquí. God Mode no destaca en ninguno de los parámetros de valoración de GTM, pero... ¿es por ello un mal juego? Quien debe decidir sois vosotros. Jugad. Divertíos.







¿Así suenan los zombis?

En el aspecto sonoro deja un poco que desear. Sin ser deplorable o malo es, simplemente, insulso.

Las voces de doblaje (en inglés) son tremendamente anodinas y parecen compradas al peso o que le hayan encargado la tarea a cualquier becario. El único que merece la pena es el narrador, cuya interpretación es tan graciosa como histriónica, aunque quizás demasiado sobreactuada, pero es una voz cavernosa pero aguda.

Imaginaos al gran Constantino Romero (Dios lo tenga en su gloria) hablando en inglés con la típica flema británica. Pues algo así.

Los efectos de sonido son los típicos que podríamos esperar en un juego de este estilo, sin ningún aderezo ni nada destacable.

No viene doblado al español, pero sí trae subtítulos en nuestro idioma.





Matando voy, matando vengo. Por el Hades, yo me entretengo.

La jugabilidad es el aspecto triunfador del título, con unos controles sencillos e intuitivos que permiten un manejo instantáneo del personaje sin mayores dificultades.

Tal vez sea, precisamente, ese el problema. Desde el principio hacemos lo mismo sin ningún tipo de cambio o variación en el terreno jugable más allá de los eventuales cambios de arma.

Es sencillo y adictivo, pero se echa en falta algo más de variedad en lo que a las misiones o dinámica se refiere.

Todos los personajes se manejan prácticamente igual, y el hecho de que las físicas del juego tampoco terminen de ser todo lo precisas que deberían hacen que la jugabilidad se resienta. Una verdadera lástima, siendo sinceros. La acción frenética e ininterrumpida se ve empañada por una mecánica repetitiva y poco satisfactoria.

Con todo ello es muy divertido.

El camino hacia el Olimpo es largo y duro.

Más allá de distintos escenarios por desbloquear y de las propias características inherentes al título no hay mucho más donde escarbar.

El juego online va tremendamente fluido y los modos de juego cooperativo resultan bastante entretenidos, sobre todo cuando compartimos la pantalla con un compañero al que tenemos sentado al lado.

La campaña principal puede resolverse en unas pocas horas, pero tampoco le podemos pedir peras al olmo.

Eso sí... su bajo precio hace que sea una opción a tener en cuenta.

Conclusiones:

Uno de esos casos en los que un poco más de trabajo habría convertido un juego normalito en muy bueno. Aporta variedad y orignalidad... pero poco más.

Alternativas:

- Vanquish y Binary Domain para un buen shooter frenético en tercera persona.
- Gears of War como un referente total en el género.

Positivo:

- Muy divertido y original.
- Buena relación calidad precio.
- Escenarios impactantes.

Negativo:

- Sonido poco satisfactorio.
- Apartado gráfico muy normalito- para estas alturas.

rodrigo oliveros

gráficos	70
sonido	60
jugabilidad	75
duración	65
total	**65**

Una segunda opinión:

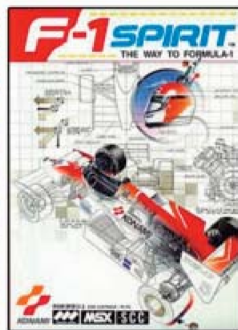
Una bazofia. No se merece una segunda partida y apenas resulta lo bastante atrayente para terminar la primera. Sólo son un montón de ideas sin terminar de desarrollar que lo convierten en un título anárquico y sin fundamento.

Ismael Ordás

Remakes:
F-1 Spirit

Los grandes clásicos vuelven a las plataformas actuales





Nunca tuve MSX y mis contactos con esa plataforma fueron bastante escasos. Uno de los juegos que recuerdo con mayor cariño fue el F-1 Spirit de Konami, un arcade de conducción con vista cenital en el que la diversión se impone a cualquier atisbo de simulación, aunque no por ello podamos olvidar aspectos como el nivel de combustible o el degradado de los neumáticos.

Buscando remakes de juegos clásicos para escribir esta sección di con la excelente versión que Braingames ha hecho para PC, y desde entonces no he dejado de jugarlo.

Como sus propios creadores declaran, lo que han hecho es una reconstrucción del juego. Han tratado de mantener el espíritu del juego de Konami, aunque han introducido mejoras como unas físicas de los coches más reales, un zoom muy espectacular en la cámara y unos apartados gráfico y sonoro totalmente remozados, aunque con un marcado carácter retro.

Muy divertido para un jugador e imprescindible para más de uno, ya que el remake de Braingames permite jugar hasta 4 en pantalla partida o a través de red, los piques a este tipo de juegos son impresionantes y los rivales controlados por la máquina tampoco lo van a poner nada fácil. Y estamos hablando de más de 50 corredores rivales en carrera.

Uno de esos juegos que logran convencer tanto a los amantes de lo retro como a lo que no lo son tanto. Diversión 100%.

Plataforma original:
MSX

Año lanzamiento original:
1987

Título original:
F-1 Spirit

Plataforma remake:
PC

Valoración de GTM



PVP:

gratis

Red Forces

Nunca antes encontré un remake que cambiase tanto en lo estético permaneciendo tan fiel al original en el gameplay. Todas las fases del Green Beret de Konami se ha recreado en tres dimensiones para hacer un juego que sirve de actualización y homenaje a uno de los mejores Run and Gun de los años 80.

Habrá quien se quede con el original o con algún otro de los numerosos remakes que el clásico Rush'n Attack tiene por la red, yo también, pero había que destacar este remake por sus particulares características y la mezcla de nuevo y añejo que ofrece al jugador actual.



Plataforma original: Varios
Plataforma remake: PC
Año lanzamiento: 1985
Valoración de GTM



Título original: Green Beret
PVP: gratis

Kung Fu 2

Programado para participar en el concurso Retro Remakes Competition de 2008, inicialmente solo contaba con los primeros 6 niveles del juego, a pesar de lo cual ganó en su categoría.

Con el tiempo se finalizó, planteándolo como una secuela del juego de NES, del que toma la estética más que del título de recreativa.

Divertido y difícil, con una estética muy retro y alguna pequeña sorpresa para los jugones más observadores y conocedores de los videojuegos retro, se presenta como una excelente oportunidad para retomar un clásico inmortal.



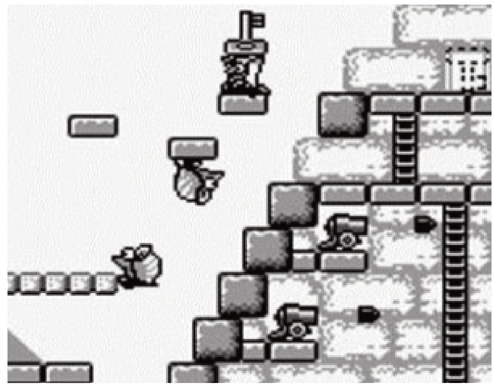
Plataforma original: Varios
Plataforma remake: PC
Año lanzamiento: 1984
Valoración de GTM



Título original: Kung Fu Master
PVP: gratis

Donkey Kong





FICHA **Año**: 1994 - **Plataforma**: Game Boy - **Género**: plataformas/puzle

Cuando Mario y Donkey Kong se enfrentan, el resultado suelen ser un montón de barriles rodando y un juegazo. El gorila se estrenó en Game Boy con un juego injustamente desconocido desarrollado por Nintendo EAD y Pax Softnica. ¡Barrilazo si no lo has jugado!

Sobre los andamios que Donkey Kong pisoteaba en el legendario arcade de 1981 se construyeron los videojuegos tal y como los conocemos. Aquellas cuatro pantallas en las que el por entonces Jumpman esquivaba barrilazos para intentar rescatar a Pauline fueron sólo el principio, en muchos sentidos.

Porque este Donkey Kong para Game Boy, que comparte título con el primer gran éxito de Shigeru Miyamoto, comienza con una recreación de los niveles del arcade original pero inmediatamente demuestra que lleva la fórmula, y a Pauline, mucho más lejos: exactamente, 97 niveles.

Y aunque la mecánica sigue consistiendo en alcanzar el punto de cada nivel donde se encuentra el gorila encorbatado (o la puerta por la que ha escapado), las posibilidades se multiplican. El control es igual de simple, pero Mario es mucho más ágil: la física de saltos es similar a la de la recreativa, pero en esta ocasión, el fontanero puede sobrevivir a caídas desde una altura mucho más elevada. Además, regresa desde Super Mario Bros. 2 la peculiar característica de que no podemos eliminar a los enemigos saltando sobre ellos, sino subiéndonos encima, cogiéndolos y lanzándo-



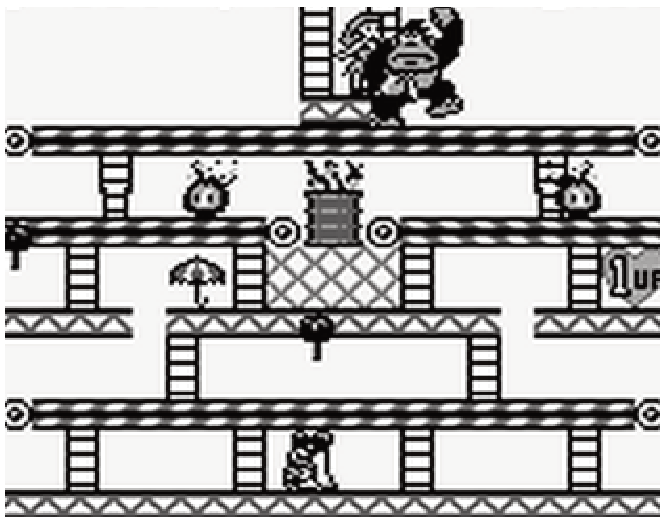
Para evitar confusiones con el arcade del mismo título, también es conocido como Donkey Kong 94

los contra otros. Mario también estrena habilidades como ejecutar un salto lateral tras un cambio brusco de dirección (movimiento que regresaría en Super Mario 64) o hacer el pino para protegerse con los pies de elementos que le harían daño al caer sobre su cabeza. Y mejor que la proteja, porque el juego tiene un fuerte componente de rompecabezas... y además morimos de un toque.

La mayor complicación de cada nivel es averiguar cómo recuperar la llave y llevarla hasta la puerta cerrada para pasar al siguiente nivel. Para ello habrá que lidiar con todo tipo de mecanismos, como palancas que cambian la dirección en la que se mueven ciertas plataformas o bloques que al golpearlos nos permiten crear un puente en el punto en el que situemos un cursor. También con los elementos propios de cada mundo, como suelos resbaladizos en el iceberg, ráfagas de viento en el mundo del cielo o lianas que treparemos en la jungla al más puro estilo DK Jr.

En lo audiovisual el juego también cumple con creces: gráficos resultones y variados y una banda sonora de Taisuke Araki muy pegadiza y con joyitas como el tema del enfrentamiento final.

Donkey Kong es un juego tan bueno como poco conocido, pese a ser uno de los mejores juegos de su consola y uno de los plataformas más redondos jamás creados por Nintendo, lo cual es mucho decir. Combina magistralmente mecánicas de varios juegos del fontanero, consiguiendo una deliciosa complicación entre plataformeo y puzles, que supuso el germen de la subsaga Mario Vs. Donkey Kong. Kongonudo.



Para "relajarnos" de tanto acertijo, nos enfrentamos contra Donkey Kong al menos dos veces en cada mundo. Lo haremos a barrilazo limpio...



Donkey Kong fue el primer juego que se beneficiaba del accesorio Super Game Boy, con gráficos a color y un marco que simulaba una recreativa

nacho bartolomé

Super Off Road





FICHA **Año**: 1990 - **Plataforma**: Commodore 64 - **Género**: Conducción

A principios de los '90 casi cualquier juego de recreativa nos dejaba con la boca abierta y si encima venía con algún "adorno" como un volante, nos volvíamos locos

Y es que estamos hablando de una época en la que las recreativas del momento se estaban modernizando a niveles insospechados. Máquinas como la del After Burner, que te daban giros de 360º y te sentías realmente como si estuviese pilotando ese caza que aparecía en pantalla, pasando por Ferraris de color rojo, con sus pedales, volante y unos altavoces que te hacían creer que esos 300 Cv de potencia rugían de verdad. Pues sí, queridos lectores, esa década fue mágica y el título que nos ocupa, Super Off Road, tuvo un rincón especial en lo salones recreativos con esos tres jugadores simultáneos en una máquina que disponía del mismo número de volantes.

Pero claro, llegado el momento de agotar esas monedas de cinco duros, uno volvía a su casa con la desazón propia de la edad y con la esperanza de que algún día nos tocase la lotería y pudiésemos jugar horas y horas en nuestras propias casas. Claro, como imaginaréis, las ruedas del destino no suelen ser tan bondadosas y tuvimos que "conformarnos" con una adaptación a los ordenadores de la época. En este caso hablaremos de la versión que yo mismo compré y jugué, la de Commodore 64.

Salió en el año 1990, exactamente un año después de hacer su aparición en los salones recreativos. Los que llegados a este punto y no hayáis pillado lo de "juego con volante", os confirmo que es un título de conducción, aunque en vez de hacerlo en asfalto, lo haremos con vehículos todo terreno sobre pistas artificiales de tierra. Como ocurre actualmente en los videojuegos deportivos, este título también venía avalado por un gran campeón: Ivan Stewart, apodado

Este era un juego de Amar u Odiar. No había término medio

Curiosidades del juego.

En el juego que se distribuyó en los salones recreativos originales, los camiones de la CPU de color rojo, azul y amarillo eran 'conducidas' por "Madman" Sam Powell, "Hurricane" Earl Stratton y "Jammin'" John Morgan, respectivamente. Los nombres fueron tomados del equipo de desarrollo: Sam compuso la música, y Earl y John fueron dos de los programadores de software.

A pesar de no contar con licencias oficiales para así abaratar costes, sí que se coló la compañía automovilística Toyota con el siguiente mensaje en las vallas publicitarias en el juego: "Me encanta lo que haces por mí, Toyota" (Traducido del original en ingles).



No me vayáis a decir que no tenía atractivo esta recreativa. Jugar con dos amigos y ver quien de los tres era el mejor. Ufff, solo de recordarlo se me pone la piel de gallina

IronMan.

Una vez superados los soporíferos tiempos de carga de nuestro cassette, teníamos tras la pantalla de título, cuatro coches en liza: Amarillo, Azul, Rojo y Gris. Podíamos elegir cualquier de ellos y lanzarnos al circuito.

Super Off Road fue uno de los primeros juegos de conducción que permitía realizar mejoras a los vehículos mientras íbamos avanzando de circuito

Se jugaba en una vista semi cenital y en carrera el modo de juego era sencillo, moviendo el joystick hacia delante nuestro coche corria que se las pelaba y pulsando el único botón de que disponíamos (sí, antes era así), lográbamos un nitro. Por suerte, iban apareciendo aleatoriamente en diversas partes del circuito nitros extra y dinero que podíamos recoger mientras intentábamos no perder demasiado tiempo. Ese dinero del que os he hablado era importantísimo, ya que nos serviría para conseguir mejoras para el vehículo, como por ejemplo mayor agarre, velocidad o mejor suspesión, entre otras, dando un toque de estrategia y personalización muy acentuado y que hacía de por sí, cada partida diferente a cualquier otra.

El control, y aquí tocamos un punto espinoso, estaba pensado para que tuviese una curva de aprendizaje progresiva y ascendente. Al comiento al tener un vehículo sin ninguna mejora, se puede decir que solo sufríamos con los giros y los botes que pegaba el coche, pero en circuitos avanzados, requería que tuviésemos un control exquisito o cualquier error, por leve que pudiese parecer, podía llevar al traste con toda la partida. Y es que, amigos míos, estos juegos son Retro por algo, aquí se pagaban los fallos con sangre y meter la gamba en una carrera suponía ¡EMPEZAR DE CERO!



La conversión de la que os hablo, de Commodore 64, era discreta, nada que ver con la de su hermano mayor, el Commodore Amiga, pero en aquellos tiempos a uno cualquier cosa le parecía buena, así que se dejaba jugar y un servidor le echó tantas horas que en mi cuarto llegó a oler a goma quemada.

Mas adaptaciones vinieron en el futuro: Super Nes, N64 e incluso una máquina arcade remozada a finales de 1999. Eso sí, pocos juegos de conducción de este tipo han conseguido mantener esa magia.

daniel tirador

Radiografía: Crash Bandicoot



El marsupial más famoso del mundo de los videojuegos no se encuentra actualmente en su mejor momento. Pero esta alocada criatura vivió su época dorada a finales de los 90, cuando se le llegó a comparar con Mario y Sonic y se convirtió en la mascota no oficial de la PlayStation



Si partimos de su propio nombre, en su DNI seguramente figure Crash Bandicoot, pues aunque generalmente se le llama simplemente Crash, en numerosas ocasiones aparece este nombre seguido de la especie animal a la que pertenece como si fuese su apellido. Crash en inglés significa choque o colisión, por lo que el nombre parece puesto para resaltar el explosivo carácter del personaje. Bandicoot es simplemente su especie, pues los bandicuts o peramélidos son unos mamíferos marsupiales, con apariencia de roedores, que viven sobre todo en Oceanía.

Antes de recibir su nombre definitivo, durante el proceso de creación del primer juego, Crash llegó a llamarse Willie the Wombat, y Universal Interactive Studios propuso otros nombres como Wez, Wuzzles o Wizzy, que no gustaban nada en Naughty Dog, llegando incluso los creadores de juego a amenazar con dejarlo si no podían escoger ellos el nombre...

El lugar de origen de Crash es N. Sanity Island, una isla que forma parte del archipiélago Wumpa, situado cerca de la isla de Tasmania, al sur de Australia. El por qué hay ruinas mayas en esa parte del mundo es una respuesta que no voy a intentar responder, pero el caso es que ahí es donde nació, creció y vive nuestro bandicut, junto con la tribu indígena liderada por el orondo Papu Papu. Lo más llamativo



de esta isla es una enorme calavera esculpida en la roca aproximadamente en su centro. Y también destaca bastante la pequeña casa de Crash que se ve desde Warped. No deja de ser un lugar paradisíaco y que invita irremediablemente a llevar un ritmo de vida sumamente tranquilo. Crash vive en una casa circular en N. Sanity Island con su hermana y mascotas. Aunque pequeña, la casa es muy acogedora, con su chimenea y unos cuantos elementos decorativos. Y aunque va evolucionando poco a poco a lo largo de la saga, su diseño mantiene en general los rasgos significativos, como su forma esférica o su tejado rojo.

No tenemos muy claro el año de nacimiento de nuestro héroe, y la saga Crash Bandicoot no parece estar encajada en nuestra cronología. No obstante por lo que parece su edad en el primer juego de la saga es de 16 años, así que, pese a ser un bandicut, su ciclo vital parece más semejante al de humano, algo que sin duda se deriva de la mutación genética de la que el Dr. Cortex fue causante.

No hemos encontrado datos oficiales para determinar su estatura y su peso, como ya viene siendo habitual siempre que intentamos buscar información de avatares de videojuegos, pero comparándolo con otros personajes y objetos de su entorno la sensación es de que se trata de un personaje bastante bajito, probablemente no levantando más de 1,50 o 1,55 metros. Y a pesar de su ancho de hombros está muy delgado, por lo que parece probable que ronde los 50 kilogramos de peso.

Sus creadores

Los principales responsables de dar vida a Crash Bandicoot fueron Jason Rubin y Andy Gabin, los cofundadores de Naughty Dog. Amigos desde la infancia, estos dos californianos concibieron el peculiar personaje que protagonizaría el plataformas (al estilo Donkey Kong Country pero en 3D, decían) que pretendían hacer para la flamante PlayStation, la entrada de Sony en el mercado de las videoconsolas. Su anterior proyecto, Way of the Warrior, había sido un juego de lucha para 3DO que pasó sin pena ni gloria por una consola que fue un notable fracaso, y para colmo su compañía estaba atravesando por graves problemas económicos. Pero de la mano de Crash, Naughty Dog se pudo convertir en la prestigiosa compañía que es hoy en día.



Familia

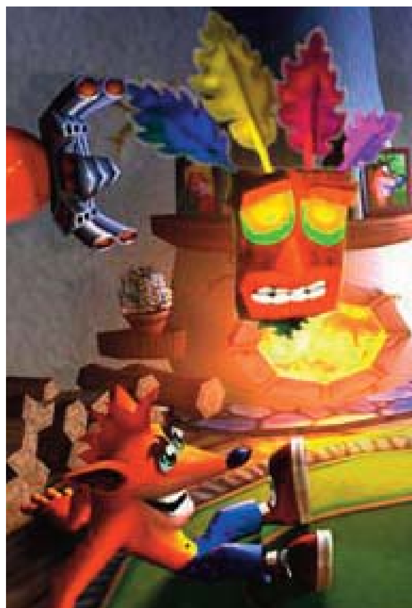
El único familiar de Crash que conocemos es su hermana Coco Bandicoot. Es un año menor que Crash y parece mucho más inteligente, lo que queda ya sobradamente demostrado en el hecho de que ella es capaz de hablar con fluidez.

Coco apareció por primera vez en Crash Bandicoot 2, en el que alerta a Crash de los verdaderos planes de Cortex, y desde entonces se ha convertido en una habitual en los juegos protagonizados por su hermano, tomando en algunos de ellos con un papel muy activo.

Sus rasgos más característicos son su pelo rubio, estilizada figura, camiseta ajustada y pantalones vaqueros (en sus primeras apariciones lleva un peto). Coco es una chica positiva y bondadosa, experta en tecnología e informática como podemos comprobar en muchas escenas y que ayuda a su hermano con mucha frecuencia.

En esta sección también tenemos que agregar a Crunch Bandicoot, creación del Dr. Cortex con la única finalidad de destruir a Crash, pero que finalmente se pasa al bando de los buenos porque éste último logra convencerlo, convirtiéndolo además en su hermano adoptivo. Así que, aunque no de sangre, también tenemos que considerarlo como su familia.

Crunch es más bruto que un arado y su principal capacidad es su fuerza, la cual en muchos casos no duda en emplear de forma totalmente desmedida y descontrolada, y que además viene potenciada por el brazo robótico del que Córtex lo dotó.



Amigos

El primer amigo que conocemos de Crash es Aku Aku, el espíritu de lo que en su día fue un humano y que vive dentro de una máscara de madera de aspecto tribal. Su espíritu fue liberado por nuestro personaje y lo ayuda siempre que puede, apareciendo en todos los juegos de la saga hasta el momento. En los primeros Crash Bandicoot, su mayor utilidad llegaba si recogíamos tres máscaras como la suya, ya que entonces una aparecía en nuestra cara y nos permitía ser invulnerable durante unos segundos. En juegos posteriores Aku Aku también da valiosos consejos.

Otra amistad de Crash, aunque en este caso con bastante menos recorrido en la saga, es la de Tawna Bandicoot, de nuevo perteneciente a esta especie de marsupiales pero mutada genéticamente por obra del



Doctor Cortex. Dotada con unas exuberantes curvas, esta chica es empleada por el malvado doctor como rehén, para forzar a Crash a tener que hacer acto de presencia, cual Mario salvando a Peach. No obstante, esto únicamente sucede en el primer episodio de la saga y, salvo en el Crash Boom Bang! de Nintendo DS, que aparece como personaje jugable desbloqueable, se le pierde la pista. La razón de esto es que en Naughty Dog les pareció que el diseño no quedó como tenían en mente (igual no era lo más apropiado para el público infantil), y la reemplazaron por Coco en Crash Bandicoot 2, con la explicación de que se había liado con uno de los malos...

Para terminar, simplemente citar a dos animales: el tigre Pura y el oso polar Polar (original nombre, eh?).



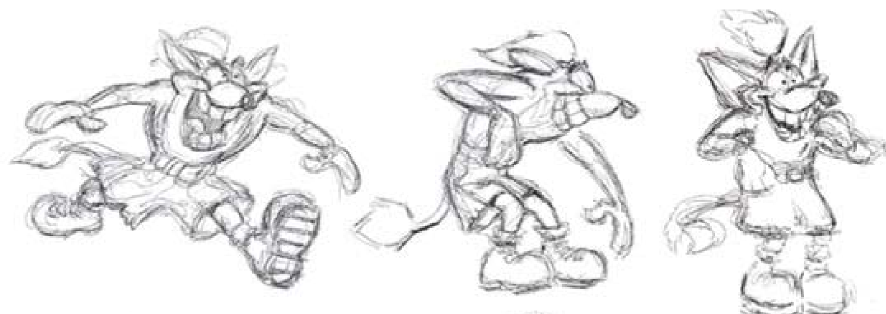
Enemigos

El antagonista por excelencia de Crash es el Doctor Neo Cortex, que es además el responsable de que Crash mutara genéticamente para convertirse en lo que es. Se trata del típico científico loco y malvado, que no usa sus planes con otro fin que no sea el extereotipado del de dominar el mundo y todo eso.

Para este fin precisamente trataba de crear un ejército de mutantes, aunque al final algunos se le fueron de las manos para echárselo todo a perder. Su aspecto se caracteriza por un enorme cabezón, tez amarillenta de su piel y unos peculiares peinado y barba. Ridículos y cómicos a partes iguales.

No obstante, a pesar de toda la maldad atesorada por Cortex, es malo malísimo de la serie es Uka Uka, que es quien está detrás de buena parte de los planes malvados que Crash deberá desmantelar, incluso aquellos que parecen obra de Cortex. Uka Uka es un espíritu que se refugia en una máscara, al igual que su hermano Aku Aku, del que es totalmente opuesto. Desde Crash Bandicoot 3 le veremos dando el coñazo con sus poderes malignos en la mayoría de juegos de la saga.

Al margen de estos dos, otros relevantes enemigos a los que nos podemos referir son Nina Cortex (la hija gótica de Neo, que tiene un tremendo pique con Coco Bandicoot), el Doctor N. Gin (semiciborg bajito y mano derecha de Cortex) yTiny Tiger (un enorme tigre de tasmania mutado genéticamente para colaborar en los malvados planes del de siempre).





Evolución en su diseño

La concepción de Crash, cuando su nombre provisional todavía era Willy the Wombat, la podéis ver en los bocetos de la imagen superior, en las que ya se reconoce bastante bien al modelo final del personaje, pero cambiaron ciertos aspectos de cara al lanzamiento de Crash Bandicoot, dando lugar a un personaje más estilizado y con mucha menos cintura. La idea de partida siempre estuvo muy clara dentro de la cabeza de los diseñadores de qué es lo que querian hacer y cual era la imagen que debía tener su protagonista. Hay que recordar que estamos en los últimos coletazos de la edad dorada de los protagonistas antropomorfos basados en animales y que durante muchos años fueron los reyes totales y absolutos de los distintos títulos que fueron lanzados duranto los 8, 16 y los primeros años de los 32 bits.

Después de este cambio el personaje se mantuvo mucho tiempo sin apenas variaciones, siendo muy similar en los cuatros juegos de Naughty Dog (en la imagen podéis ver que de la primera a la tercera parte apenas hay algunos cambios leves). Incluso después, pasando el desarrollo a manos de Traveller Tales y otras compañías el diseño de personaje sigue siendo muy similar, no habiendo un notable rediseño hasta los juegos de Radical Entertainment, en los que, como podéis ver a la derecha de la imagen, nuestro personaje ha ganado pelo, tatuajes y un cambio de estética que en general no ha sido mucho del gusto de los fans de la saga.

Personalidad

La propia Nughty Dog se refirió a que desarrollaron un personaje “tonto y heroico” al mismo tiempo. Ya lo hemos visto en sus frases que, a diferencia de lo que pasa con su hermana, no parece haber desarrollado una gran inteligencia, y en los primeros juegos, los que de verdad se ganaron una legión de seguidores, era un personaje absolutamente silencioso en cuya personalidad no se profundizaba apenas, algo que ha ido cambiando en los últimos juegos.

Pero el caso es que Crash, aunque tiene pinta de tener buen corazón y estar siempre dispuesto a ayudar a la gente en problemas, está un poco como una cabra. Y sus pocas neuronas tampoco ayudan.



Sus juegos

Crash debutó por todo lo alto en 1996 con uno de los primeros grandes éxitos de PlayStation, que le lanzó a la fama y le llevó a ser fácilmente considerado el rival de Sonic y Mario, representando de algún modo a la consola de Sony como su mascota no oficial. Se trataba de un plataformas muy dinámico, basado en tirar “p’alante”, sin demasiadas posibilidades en cuanto a caminos para escoger y sin puzles y otras cosas en las que perder el tiempo. Pero su ágil desarrollo enganchaba muy fácilmente, técnicamente tenía unos polígonos muy bien puestos para su momento, y el carisma de su protagonista hizo de Crash Bandicoot un extraordinario éxito.

La última aparición de Crash ha sido en un juego para iOS y Android, el Crash Bandicoot Nitro Kart 2. Se trata de un juego de velocidad, el segundo género favorito de Crash después de las plataformas, y en comparación con los últimos juegos del bandicut ha recibido unas críticas bastante positivas, pero con juegos de este tipo va a ser difícil que nuestro personaje recupere su prestigio perdido.

La trilogía original de Crash Bandicoot en PlayStation fue un verdadero éxito, vendiendo más de 20 millones de juegos entre los tres, que se colocaron en cifras muy parecidas. Según los datos de VGChartz, el primer juego logró 6,82 millones de copias, la tercera parte 7,13, y el honor de ser el más vendido recayó en Crash Bandicoot 2, con 7,58 millones de juegos, lo que lo convierte en nada menos que el quinto juego más vendido del inmenso catálogo de la consola gris de Sony.

El mejor juego

Está claro que el mejor de Crash habría que buscarlo en la trilogía original de Naughty Dog, aunque el Team Racing fue de lo mejorcito en el género de la velocidad que parió la primera PlayStation.

Personalmente, de los tres primeros Crash Bandicoot, yo me quedo con el tercero: Warped. El más completo, largo y variado de los tres. Un juego ágil, dinámico, divertido a rabiar, con montones de escenarios y vehículos... en fin, la cumbre de una de las trilogías por excelencia de PSOne, y por derecho propio, un recurrente en las listas de los mejores juegos que nos dejó la gris de Sony.

amorín *uzuki*
pixfans.com

Hypes, destripes y promesas



La política que tienen las compañías de videojuegos ya no le pueden sorprender a alguien habituado a este mundillo. Trailers, demos, pases de prensa, presentaciones,... cualquier evento que genere expectación es bien recibido con tal de conseguir que venda más

Pero llega un momento en que inevitablemente me planteo ¿hasta qué punto estas expectativas, (hype, como se llama ahora) es beneficioso para un juego? Y aún más ¿hasta qué punto es beneficioso para mí, para el jugador?

Quienes hayan leído cualquier artículo anterior mío podrá intuir que mi amor por el retro es más bien reducido, pero si hay algo que me produce cierta ¿envidia? de estos juegos es que desde que se anunciaba, se vendía y se jugaba. La información revelada sobre dichos títulos era infinitamente más escasa que la que se ofrece hoy en día, lo que me resulta fuertemente positivo en muchos aspectos.

La sensación que me produce ver un tráiler a día de hoy es completamente contradictoria: por un lado me muero de ganas por ver ese poquito más de gameplay de GTA V o The Last Of Us simplemente por echar un vistazo a lo que voy a experimentar en unos meses, pero por otro lado no quiero ver ni un solo segundo. Me di cuenta de todo este tema precisamente con un tráiler de un juego ya mencionado, el próximo título de Naughty Dog: The Last Of Us. Me abstengo de realizar ningún spoiler, pero en un tráiler que se suponía que iba a servir para mostrar las bases de la historia, su planteamiento, muestra una escena que, cualquier persona con una segunda neurona para discutir, deduciría es un momento crucial en la historia, un climax, sino el propio final del juego. Una escena de 2 segundos, a fotograma por segundo, que muestra unas imágenes decisivas. Es como si en el tráiler de The Walking Dead mostraran una escena del último capítulo o en el de To The Moon mostraran cualquier captura de la “cinemática” final (como ocurre con las capturas de STEAM)

Como no puede ser otra manera mi indignación fue instantánea y tardé en cerrar el video lo que tarda Dovahkiin en hacer un Fus Ro Dah. Y lo que más me molestó no fue que acabara ver un spoiler masivo de mi futuro GOTY, sino que me extrañó fuertemente que una gente como Naughty



Dog lo mostrara en un video. Y eso no solo se reduce ni a The Last Of Us ni a los videojuegos. Sin ir mucho más lejos, quien haya visto el tráiler del remake de Carrie se encontrará con un perfecto resumen desde la primera escena hasta la final con unos cuantos saltos de por medio. Por supuesto no recomiendo a nadie que vea estos trailers, solo faltaría.

Aquí me planteo el problema: hasta qué punto debe esta política de marketing de las empresas meterse en el videojuego en sí, y no solo cuanto sino de qué manera.

Para mí el cuanto está bastante claro, y me parece que las políticas que han seguido los chicos de Ubisoft con Assassin's Creed, por lo menos hasta Revelations, no pueden ser más acertadas: mientras que enseñaban siempre los comienzos de sus títulos, también mostraban misiones intermedias en la trama, sin meterse nunca en el último cuarto del título y por supuesto sin mencionar detalles importantes de la historia del juego, una gran idea la de poner demos y videos de misiones secundarias, que no solo demostraban algunas de las posibilidades sino que eran ideales para promocionar un juego, algo parecido a lo que están haciendo ahora con su "nuevo Assasin's" o Watch Dogs, como prefiráis...

Y aunque parezca ridículo mencionarlo, parece que cierta compañía "irracional" ha decidido que la mejor manera de publicitar su juego es metiendo gameplay, cinematicas, diseños, historia y un universo distinto en los trailers que en el propio juego: Bioshock Infinite.

Creo que no ando mal en-

Grand Theft Auto arrastra un seguimiento brutal. Tanto es así que cada noticia es monitorizada al instante por toda la legión de fans que tiene la franquicia. Este mismo mes hemos asistido a este hecho. Desmarcado del E3, mayo ha sido el mes elegido para presentar tres nuevos trailers. Tal ha sido el nivel de expectación suscitado por este hecho que ha llegado incluso a eclipsar lanzamientos. Ha sido la noticia del mes por impacto y seguimiento. Algo solo a su alcance



caminado si digo que pocas, casi ninguna, crítica ha recibido el último producto de Ken Levine por parte de la prensa, y aunque más frecuentes han sido estas en el público hay algo en lo que coinciden los dos frentes: las falsas expectativas.

Probablemente el problema más grave del tema del marketing es este, crear falsas ilusiones, promesas incumplidas, no solo en los trailers, sino también en entrevistas. ¿Cuántas veces hemos visto, leído y escuchado lo revolucionaria que iba a ser la IA de Elizabeth? Para que al final simplemente sea un personaje que habla 4 veces contigo y te lanza munición y botiquines cuando los necesitas, ni plásmidos en combate ni nada. Y seguían enseñando esos trailers y sin desmentirlos hasta el mismo lanzamiento. Que si es muy importante es la historia, pero a efectos puramente prácticos no es ni lo mejor ni revolucionario. Y es que cuando las expectativas creadas con exageradas puedo entenderlo, es una estrategia más y siempre hay que medir lo que dice una empresa de su producto, pero de la exageración a mostrar cosas que no están en el juego hay un paso muy grande.

Por eso he tomado una decisión, la decisión de volver a sorprenderme. Sorprenderme cuando me encuentre con algo grandioso, un logro de la jugabilidad, un paisaje excepcional o un giro de guión bien que me deje con el culo torcido. El efecto de la nostalgia es fuerte en todos, y entre todos esos sentimientos he de destacar uno: el sentimiento de descubrir un nuevo mundo, mejor que este, un universo por explorar y lleno de posibilidades. No puedo evitar recordar ese niño que insertaba el cartucho de el último Pokémon en su portátil y se quedaba maravillado a cada nuevo paso que daba, y por eso me gustaría que, dentro de los meses que sean, al meter el disco o cartucho, ya sea de GTA V, The Last Of Us, Pokemon X/Y o de cualquier otro título lo que yo quiero es sorprenderme.

Vuelvo con otro ejemplo cercano, y es que hace unos

Con el video mostrado en el pasado E3 se ganó la expectación creada por el titulo. Es un claro ejemplo de como crear "hype"



días cayó en mis manos DMC: Devil May Cry, juego del que tenía una expectativa 0. Apenas me había interesado o informado sobre él, más allá de la polémica del nuevo Dante. Y cuál fue mi gustosa sorpresa cuando me encontré con un “Hack’n Slash” la mar de majo, al que le eché sus buenas 3 horas del tirón, disfrutando como hacía tiempo que no disfrutaba. Dejando de lado que es un soldazo, no creo que sea casualidad que tras mucho tiempo bajo los efectos del hype, con un interés muy nulo en los títulos que iban apareciendo diera la casualidad que el primer juego que pruebo sin antes “influenciarme” por fuentes externas resulte ser el GOTY.

Quizá me equivoque, pero uno de los factores que ayudan a este sentimiento cada vez más extendido (que no por eso más real) de que los títulos que nos llegan son continuistas y repetitivos, la tienen en parte los trailers y las promociones, que intentan parecerse a los blockbuster de la industria y parecen vender todos lo mismo, cuando una vez jugados resultan tener factores únicos. ¿Quién podría pensar que Bulletstorm iba a resultar tan divertido y satisfactorio con un trailer con una peste a genérico que tiraba para atrás? Y lo mismo pasa al contrario ¿quién se podría esperar que Dead Island fuera un juego tan mal ejecutado habiendo sacado un teaser que dejaba imaginar una experiencia más cercana al horror y la tragedia? Luego claro, ves las animaciones faciales y la IA y ya sabes dónde está el horror y la tragedia. Tragedia de 20€ gastados. Nunca os fieis de una CGI.

Pero ojo que cuando está bien hecha, una promoción puede ser tanto efectiva para la empresa como estimulante para el jugador, pero cuando se realiza sin conocimiento de lo que se anuncia y de lo importante que es para algunos el efecto que se consigue es radicalmente contrario: quitarle el factor sorpresa acaba siendo lo peor que le puedes hacer a un videojuego. Esta situación la hemos vivido en incontables ocasiones a lo largo de la historia

andrés *nukem*
proyecto cromatic

Phantis



Lanzado para los ordenadores de ocho bits, programado por manos y mentes nacidas en nuestra vetusta piel de toro, y que además, su dificultad sea lo suficientemente asequible como para que pudiéramos pasarnos sus diferentes niveles de un simple plumazo. ¿Más pistas? Alfonso Azpiri



En la RetroMadrid que se ha celebrado hace un par de meses en Madrid, tuvo bastante protagonismo la figura de un habitual de estas citas: el genial dibujante Alfonso Azpiri. Recordaréis los que peinéis canas que este artista tuvo a bien ilustrar un buen puñado de juegos de la añorada edad dorada del vdeojuego español. En uno de dichos programas aparece una exuberante e imponente rubia. Ella es Selena, una comandante de armas tomar, en busca de su compañero perdido en la luna 4 del planeta Phantis.

La heroína es una verdadera superdotada en todos los sentidos, como podéis comprobar a partir de la ilustración de Azpiri, en la que se ve rodeada de bichos extraterrestres y flanqueada por dos criaturas de dura mirada y afilados colmillos, los cuales le suelen acompañar siempre en las distintas reinterpretaciones del original que Alfonso suele hacer de vez en cuando, como en la ilustración que poseo suya y que me dedicó por mi trigésimo cumpleaños. Sin duda, uno de mis tesoros más preciados, sino el que más.

Selena es una atractiva heroína de peligrosas curvas. Azpiri inmortalizó su imagen gracias a la excelente portada del juego



Como gran curiosidad, Selena quizás tuviera una prima lejana, o no tanto. Lo más probable es que fuera un autohomenaje del contrastado dibujante a Lorna, protagonista de tantas y tantas aventuras en cómic, y a la vez, descarnado icono sexual, salpicadas siempre sus historias por un tono picante que nos encantaba disfrutar a los más talluditos. Sea como fuere, lo cierto es que este juego no tuvo nada que ver con el Lorna que saldría años más tarde, lanzado por Topo Soft. Se dice que fue la compañía de Gabriel Nieto la que birló finalmente la licencia de Lorna a la compañía de los hermanos Ruiz.

Volviendo a dar el testigo del protagonismo a Selena, hay que ser justos y decir que caló hondo en los corazones de los adolescentes que adquirieron el juego para su Spectrum, CPC, Commodore,MSX o PC CGA. Pobre de aquellos que creen que el primer mito sexual del videojuego fue Lara Croft. Lo que se perdieron. Aunque nunca es tarde para estas cosas.

Pero centrémonos en la parte jugable de Phantis. El juego fue implementado por Carlos Abril, un programador que estrenaba en el panorama comercial, unos años antes de que se llevara un verano trasteando el movimiento de los caracteres en Basic y realizando Ladrón, su primer juego, a la postre publicado por la recordada MicroHobby. En este caso, el cassette -en el que Javier Cubedo colaboró en los gráficos, realizó la música de menú y la pantalla de carga- exhibía la famosa técnica del FX Doble Carga, ya que presentaba dos fases totalmente diferenciadas, grabadas una en cada cara de

Carlos Abril entró a colaborar con Dinamic acompañado de su hermano Ignacio, el cual programó para la compañía de los Ruiz tanto Nonamed como Navy Movess. Carlos tenía Phantis prácticamente encarrilado cuando se lo mostró a Dinamic, aunque antes de publicarlo , realizó algunos cambios. El más llamativo: cambiar al protagonista, un comandante espacial, por una rubia despampanante. Todo ello favoreció que el videojuego que se vendió en las tiendas luciera en su portada una portada inolvidable



la cinta.

En la primera fase manejábamos la nave de Selena a través del espacio, en su viaje hacia el dichoso planeta que daba nombre al juego. Tres niveles componían esta carga, donde debíamos destruir naves enemigas, meteoritos, serpientes 'multiapiler' -todo esto siguiendo religiosamente el manual- y nebulosas de gas venenoso.

Entrando un poco en el terreno de la experiencia personal, aquí puedo presumir de ser de las pocas veces que conseguí pasarme un juego a la primera, al menos en su primera carga. Allá por 1988, en mi MSX, llegué a casa de mi abuelo con el juego recién comprado. Mi abuelo salió a comprar mientras yo probaba el juego, y cuando volvió me preguntó si la cinta cargaba -por aquél entonces, esta pregunta era inexcusable, ya que resultaba un logro que el juego no diera ningún tipo de fallos de carga-. "¿Que si cargaba? ¡Acabo de pasarme la primera carga del Phantis! "- respondí, emocionado, con el moquillo colgando y media ensaimada de nata en la mano.

Se podría decir que Phantis era de los juegos más asequibles de Dinamic, cuyos programas siempre lucían una dificultad muy alta, en solidaridad con las compañías contemporáneas españolas. Todo hay que decirlo, jugarlo era una delicia: la nave se manejaba bien, con un diseño curioso, algo así como un Gradius con tren de aterrizaje. No había power-ups ni items de ningún tipo, pero destrozar aliens y esquivar enemigos resultaba genial. Así, con un poco de habilidad, llegábamos a Phantis. Antes de cerrar esta carga, podíamos controlar directamente a nuestra heroína, la cual montaba a lomos de un Adrec clónico, una especie de canguro cibernético donde utilizábamos una cuchilla que me recordaba poderosamente al arma escudo de Rygar, el arcade de Tecmo.

Seis niveles distintos nos esperaban en esta segunda carga. Empezábamos en la superficie exterior, de una forma tremendamente original. No disponíamos de opción de disparo, pero contábamos con un pelotrón rebelde que nos servía para defendernos. Esta bola saltarina era la única defensa que teníamos al principio hasta que encontrábamos la pistola

Phantis no era excesivamente complicado. Algo que agradecimos los jugadores que encadenábamos frustraciones con los ordenadores de 8 bits



láser. Una vez que podíamos disparar, el juego se emparejaba un poco con Game Over, donde debíamos hacer buen uso del salto y el disparo para avanzar.

Por cierto, Phantis fue distribuido por Electronic Arts en el Reino Unido, donde se cambió el nombre a Game Over II para aprovechar el tirón de la primera parte -y qué curioso, con una portada brutal, en este caso de Luis Royo-. Por tierras británicas también se pensaba, al menos en aquella época, que un protagonista masculino tendría mayor aceptación. Si compraste el juego edición UK, jugarías con el compañero de Selena en vez de con ella.

Carlos Abril entró a colaborar con Dinamic acompañado de su hermano Ignacio, el cual programó para la compañía de los Ruiz tanto Nonamed como un auténtico pelotazo, Navy Moves. Carlos tenía Phantis prácticamente encarrilado cuando se lo mostró a Dinamic; realizó unos cuantos cambios en el diseño de los mapas y colocó a una protagonista femenina para que Azpiri se luciera en la futura portada del juego; más tarde, Carlos se encargaría de las versiones Amiga y MSX de Navy Moves. Años más tarde, Carlos fue uno de los grandes motores de los PcFutbol, saga que acaba de recuperarse con el nombre de FXFútbol y que ha sido lanzado en estos días por FX Interactive.

Y es que no se me ocurría mejor fecha para hablar de Phantis, puesto que también se acaba de estrenar la versión Steam de Zack Zero, un juego de plataformas trufado de acción tras el que se encuentran Alberto Moreno y el propio Carlos, y que resulta una excelente oportunidad para volver, una vez más, a nuestra época favorita en el mundo del videojuego.

En la primera fase manejábamos la nave de Selena a través del espacio. Tres niveles componían esta carga, donde debíamos destruir naves enemigas, nubes de gas venenoso y otros peligros que acechaban a nuestra heroína. Antes de finalizar, Selena montaba en una especie de canguro cibernético. A lomos de esta peculiar montura entraría en el planeta donde se desarrollaba la segunda carga, en busca de su compañero, el cual permanece cautivo

jesús relinque *pedja*
elpixeblogdepedja.com

Matamarcianos



Desde el rudimentario desplazamiento de los alienígenas de Space Invaders, hasta la precisión preciosista de Ikaruga. Un recorrido desde la propia autogestión, mostrándose infranqueable a otras tendencias más golosas



Bajo su propio encapsulamiento, el shoot'em up ha evolucionado bajo un mismo prisma, ser fiel a su filosofía. Determinación, exactitud, puntualidad y concisión, conforman la segunda acepción de la RAE para el término precisión. Éste, parece inherente en el videojuego, aunque si analizamos el concepto precisión, comprobaremos como el rango de matices es bastante amplio. Sin querer centrar el debate en esa línea y tomando ésta como un punto de partida, si hay un género que exige un nivel alto de precisión al jugador es el shoot'em up. Sin duda, uno de los géneros primigenios en la historia del videojuego y que ha comportado durante su etapa evolutiva diferente variantes o subgéneros. Bajo la máxima de una constante amenaza, sea cual sea el tipo de vehículo que controla el jugador, el principal objetivo es sobrevivir mientras se avanza en la acción, pero con el matiz de la imperiosa necesidad de destruir para avanzar. El planteamiento es tan básico como agresivo, ya que los enemigos actúan de forma sistemática hacia la destrucción del jugador. Sobre esta casuística reposa cualquier proyección de este género hacia otros derivados a base de modificaciones de cualquier índole; propias de un nuevo género o simplemente detalles significativos.

Spacewar! (*íd; Steve Russell, 1961*) es considerado como el origen de este género, no obstante, es Space Invaders (*íd;*



Taito, 1978) quién lo populariza en Japón. Inspirado en la novela de ciencia ficción La guerra de los mundos (The war of the worlds; 1898, H.G. Wells), la tecnología del momento limitó a los desarrolladores, que incapaces de reproducir el movimiento de un avión, se decantaron por figuras alienígenas como clara referencia a la obra de H.G. Wells. A partir de ese momento, el shoot'em up inició su desarrollo como género propio gracias a la cantidad de nuevas propuestas que contribuyeron para dimensionarlo.

Defender (*íd; Williams Electronics, 1981*) introdujo el desplazamiento en pantalla, una característica recogida por Scramble (*íd; Konami, 1982*) para crear el primer shoot'em up con desplazamiento lateral forzado. El género se tornó tan abierto que cada nuevo desarrollo, buscaba innovar en algún aspecto. Tempest (*íd, Atari, 1981*) es un tímido acercamiento al 3D bajo un tube shooter, aunque con el tiempo se erigió en la inspiración de los rail shooters; variedad ésta, que tiene en Space Harrier (*íd; SEGA, 1985*) su piedra filosofal en cuanto a diseño gráfico. Namco, con Xevious (*íd; Namco, 1982*), también apostó por el género aportando el scroll vertical y unos escenarios más naturales alejados de la manida ciencia ficción. Robotron 2084 (*íd; Vid Kidz, 1982*) es considerado el shooter multidireccional más influyente tras acuñar la propuesta de Asteroids (*íd; Atari, 1979*). Gradius (*íd; Konami, 1985*) introduce una componente estratégica con la posibilidad de gestionar el armamento manteniendo la apuesta por el scroll horizontal, un concepto que perdura como referencia y que R-Type (*íd; Irem, 1987*) ex-

En la década de los 80 el shoot'em up se sitúa como máximo exponente en la recién escena del videojuego. Las nuevas propuestas aportan detalles o mejoras de peso que marcarán el devenir de proyectos siguientes. La propia masificación genera nuevos subgéneros que se diversifican por matices dispares; desplazamiento, movimiento, perspectiva e incluso casuística del vehículo a manejar. Diferentes sobre el papel, pero comunes en un cometido. Ofrecer al jugador un reto constante dónde la precisión en sus movimientos es la única vía hacia el éxito



perimenta ralentizando el desplazamiento para exigir una mayor precisión al jugador en sus movimientos debido al alto nivel de dificultad.

Sobrevivir a base de atacar bajo una amenaza constante y sin tregua, también se trasladó a los entornos bélicos con personajes humanos que se desplazan a pie como protagonistas. Bajo el nombre de run'n'gun, el vínculo entre películas como Acorralado: Parte II (*Rambo: First Blood Part II; George P. Cosmatos, 1985*) o Commando (*íd; Mark L. Lester, 1985*) con videojuegos como Ikari Warriors (*Ikari; SNK, 1986*) o Contra (*íd; Konami, 1987*) posicionó a este subgénero como una nueva vía de explotación, dónde su disparo multidireccional así como un cuidado modo cooperativo para dos jugadores, son los rasgos más identificativos.

De forma natural, el shoot'em up se posiciona como una preferencia para los estudios de desarrollo, conformando a este género en uno de los más representativos del videojuego. Sin duda alguna, la década de los 80 está bañada por una algaba de misiles, rayos y balas con sus correspondientes naves, prototipos y soldados que copan las pantallas de la época. No obstante, lo saludable del momento no era ajeno al avance tecnológico que permitiría a otros géneros posicionarse como nueva tendencia. La posibilidad de recrear entornos tridimensionales empezaba a estar al alcance de cualquier estudio y se erigió en el camino a explorar. La esencia del shoot'em up se entiende sobre dos dimensiones y, en consecuencia, muchos estudios no quieren renunciar a un producto fiable. No obstante, y con la finalidad de atraer a aquellos jugadores de siempre, se especializa más el producto con pantallas rebosantes de amenazas de tipología variada. Obviamente, esto deriva en un aumento de dificultad, creando un nuevo producto que exige lo máximo al jugador más ducho en este tipo de batallas. Conocido como *bullet hell, maniac shooter o danmaku (japonés)*, Batsugun *(íd; Toaplan, 1993*) marca las pautas a seguir en este subgénero, aunque es DonPachi (*íd; Cave, 1995*) con parte del equipo de Toaplan, quién revoluciona el género en Japón. La irrupción de esta nueva forma de entender el shoot'em up se aleja totalmente de las propuestas en tres dimensiones, tornándose menos accesible al público mayoritario y totalmente dedicado a un nicho muy concreto que entendía el reto sin pausa como medio de diversión. En esta línea, Radiant Silvergun (*íd; Treasure,1998*) aporta un



elemento narrativo además de un cuidadoso sistema de gestión armamentística, donde se invierte el proceso natural otorgando al jugador todas las armas disponibles desde el inicio para que éste decida cual debe optimizar en cada momento en función de la frecuencia de uso. Posteriormente, Ikaruga (*íd; Treasure, 1998*) considerado la secuela espiritual de Radiant Silvergun, da una vuelta de tuerca más, obligando al jugador a gestionar la polaridad de su nave en función del color de los ataques recibidos; un concepto ligeramente visto en su antecesor.

La tenacidad con la que este género se ha mantenido fiel a su concepto original junto al peso de su historia, le imprime ese carácter tan único que atrae al jugador. Sin embargo, esa misma filosofía recta y marcada le ha abocado a un encapsulamiento sin piedad bajo la etiqueta de producto con dificultad absurda. Dificultad que debe ser vencida a base de prueba y error, donde el error penaliza en demasía, forzando al jugador a memorizar sin lagunas los movimientos de nuestro vehículo al detalle. Como si de un baile de salón se tratase, con exquisita precisión y acompañado de la mejor melodía posible, el jugador pondrá sobre el escenario su mayor talento ante el reto más exigente. Una sensación desde la que creció un género, se confirmó como referencia y ha visto como debía mutarse para reducirse a aquel producto de pocos. Underground, de culto o de serie B. Sea como fuere, ya no están en primera línea. Quizás por su concepto en cuanto a reto para con el jugador, o quizás porque su grandeza no se perciba en resoluciones incalculables. Quizás porque siguen siendo un Matarmarcianos.

Un escenario copado por infinidad de amenazas contra nuestra integridad. Bajo ese concepto se desarrolla el bullet hell, donde Cave con DonPachi lo populariza a la par que abre una nueva vía de explotación para la supervivencia del género. Treasure recoge el guante y añade un componente de gestión a la acción frenética, remozando el concepto original a base de gestión armamentística con Radiant Silvergun; con Ikaruga se obliga al jugador a sobrevivir a base de polaridad

raul *factory* garcía
zehngames.com

Cariño, no he educado al niño



La pérdida de valores y la decadencia del sistema educativo favorecida por una excesiva permisividad por parte de los padres está desencadenando situaciones que en el día a día se escapan de las manos en miles de hogares ¿Es culpa de los videojuegos?



Últimamente asistimos a una moda en los medios de comunicación en la que se culpa a los videojuegos de los actos violentos que ocurren en nuestra sociedad. Hace unos años les tocó a los perros violentos; un poco antes a los juegos de rol. Y por desgracia, hoy en día toca la persecución de turno a nuestro hobby favorito... Los videojuegos.

Últimamente los videojuegos están siendo perseguidos hasta límites insospechados. Para que os hagáis a la idea del alcance de esta moda en contra de nuestro entretenimiento, en Estados Unidos se está planteando una ley para tasar más a los videojuegos catalogados como violentos. Afortunadamente, la cuadriculación y poca flexibilidad de los americanos terminará por impedir que leyes como esta salgan adelante. No obstante, ¿Qué es lo que se recrimina realmente? Analicemóslo.

Nos encontramos ante un hobby que tiene una carga empática admirable. La gente es capaz de llorar y emocionarse con una película, cuya duración es aproximadamente hora y media. La carga empática de un videojuego, simplemente por su duración ya es mayor. Jugamos durante unas 10 horas por título, viviendo la vida de nuestros personajes. Si es un personaje violento, damos rienda suelta a nuestra ener-



gía interna, gastándola en disparar balas ficticias contra enemigos pixelados, rescatando princesas ilusorias, matando dragones inexistentes. Son en definitiva, una vía de escape. Esto trae como consecuencia el hilo del que procuran tirar todos los detractores del sector. Una persona con problemas de conducta, es probable que, gracias a una sobreexposición a un tipo concreto de videojuego como pueden ser los catalogados como violentos, vea exacerbado su problema y lo manifieste de manera física, tomando el juego como un alimento y no como una vía de escape. Sin embargo, antes de que los detractores del odio digital digan “hasta tú mismo nos das la razón”, repito mi primera frase: “Una persona con problemas de conducta [...]”

Al igual que a un alcohólico se le deniega el acceso a bebidas espirituosas, o a los epilépticos se les advierte sobre la exposición a imágenes en pantallas, los videojuegos deberían estar controlados en esta vertiente. Un loco es un loco (y perdónenme el eufemismo), y da igual lo que haga o a lo que se dedique. Sin embargo, si tenemos la mala suerte de que le gusten los videojuegos en lugar del ajedrez, ya tendremos tema para la controversia. Sin embargo, controlar esto es difícil. Casi imposible diría yo. Y como seres humanos que son los que redactan las leyes y demás... se tiende a la vaguería. Asique en lugar de hacer leyes especializadas en lo necesario, se hacen a bulto. A lo gordo.

No todo es malo en el

No tenemos cultura de jugar con nuestros hijos. Es algo que nosotros no hemos hecho. Era muy raro ver a padres jugar con nosotros cuando éramos infantes. Pero hoy es algo vital. Los matamarcianos de entonces han dado paso a apuestas hiperrealistas con un punto latente de violencia. Está ahí y negarlo es de necios. Por eso es necesaria una supervisión paterna o materna durante el tiempo de juego. Y por supuesto, elegir títulos acorde a la edad de nuestro hijo y no a nuestros gustos



mundo de los videojuegos aún así. En abril del año 2003 entró en vigor el Pan European Game Information, es decir, PEGI. Este sistema nació con el ánimo de clasificar los videojuegos según su contenido. En general aplica para cualquier tipo de software de entretenimiento, pero en la práctica, simplemente se usa en los juegos. Para los creadores de juegos es voluntario su uso, sin embargo, se utiliza en más de 25 países, por lo que es una gran guía para saber si los contenidos son adecuados o no. Actualmente hay 5 clasificaciones por edades (3,7,12,16 y 18 años) y 8 más por típo de contenido (violencia, lenguaje soez, miedo, sexo, drogas, discriminación, apuestas y juego online)

Actualmente hay medidas más que suficientes para poder saber a qué se enfrenta un consumidor cuando adquiere un producto. Y con consumidor voy a empezar a referirme a los niños. Los niños están siendo usados como blanco de esta aversión hacia el hobby. Se utilizan como excusa para poder lanzar nuevas iniciativas restrictivas sobre nuestra diversión. Los medios están llenos de frases como “los videojuegos hacen a los niños violentos”, “los videojuegos hacen a los niños solitarios”, “los videojuegos provocan problemas de socialización”... Por lo tanto, la única solución que parece que pueden pensar es añadir nuevas leyes y restricciones a los juegos para evitar que los niños jueguen juegos violentos.

No sé vosotros, pero yo tengo 25 años ya, y por lo tanto llevo bastantes jugando videojuegos. Tirando de tono de abuelo cebolleta, en mis tiempos no había PEGI. En mis tiempos el senado de Estados Unidos no intentaba poner impuestos especiales a los juegos como si fueran drogas blandas. En mis tiempos lo que tenía eran unos padres.

Hoy en día los padres no educan a sus hijos como deberían. No se preocupan por ellos. Es increíble entrar en una tienda de videojuegos y ver como un crio de 10 años compra el Call of Duty o el Grand Theft Auto de turno. Y no, no es culpa del empleado que le vende el juego (al fin y

El PEGI está para algo. No es un sistema perfecto, pero no podemos pasar por alto sus indicaciones. Es nuestra



al cabo, él tiene unos objetivos que cumplir a fin de mes si no quiere perder su preciado empleo). No es culpa de la compañía que crea el juego. No es culpa del gobierno que no controla lo que compra la ciudadanía. Es culpa de los padres de ese niño. Es su culpa no prestar atención a lo que compra (por no decir que no me entrará jamás en la cabeza la siguiente pregunta... ¿De donde saca un crio los más de 60€ que cuesta un juego actualmente?) Los niños son una responsabilidad. Una carga muy pesada que hay que estar dispuesta a aceptar. Educar a un niño no es fácil, ni sencillo, ni un proceso corto. Requiere ganas, esfuerzo y responsabilidad.

Me llena de pena ver todos esos padres que se lamentan de la mala educación que tienen sus hijos y culpan de ello al televisor, los videojuegos o sus profesores... Y la culpa es simplente suya. La sociedad se ha vuelto facilista. Demasiado. Dejamos nuestras responsabilidades a los demás, y por si fuera poco, cuando esa falta de responsabilidad se vuelve en nuestra contra, culpamos al entorno en lugar de tomar las riendas de nuestras decisiones.

No sé vosotros, pero a mi me gustaría hacer una pequeña reflexión. Los niños son algo voluntario y para nada obligatorio. Deberían ser una de las mejores experiencias en nuestras vidas y la generación actual, por muy ranciofact que suene, se está echando a perder y lo peor de todo es que se está intentando justificar todo a agentes externos. Cuando quiera tener hijos, me aseguraré de poder criarlos como se merecen. ¿Y vosotros?

No podemos ceder a los chantajes. Es grave que un chaval de 15 años pase su tiempo encerrado en su habitación pegando tiros con Call of Duty. Pero es que es una soberana temeridad que se den casos de niños de 8-9 años jugando a juegos como GTA. ¿Se convertirá mi hijo en delincuente por ello? Puede que no, pero estás alterando de forma brutal su proceso de maduración. Y luego vendrán los problemas. El juego responsable empieza en los propios padres

daniel parras
pixelbusters.es



Darksiders II

The Darkness II es un intenso "shooter" en primera persona que te mete en la piel de Jackie Estacado, don de una familia de mafiosos de Nueva York y portador de una antigua fuerza del caos conocida como "la Oscuridad". Ya hace dos años que Jackie utilizó sus poderes para matar a los asesinos de su novia, pero no ha podido olvidar la muerte de Jenny desde que desencadenara la Oscuridad, y ahora esta quiere salir. Un intento frustrado contra la vida de Jackie abre la puerta para que la Oscuridad vuelva a emerger, y lo embarca en un viaje personal y brutal para desentrañar el misterio del ataque y las motivaciones que mueven a la Oscuridad.

Gracias a logros360.com, os enseñamos los 50 logros que podréis desbloquear en este título.

¡La cuenta, por favor! Puntos: 10
Sobrevive al ataque.

Dulce venganza Puntos: 25
Venga a tu tía Sarah.

De vuelta al ruedo Puntos: 20
Rescata a Jackie de la dama de hierro.

Asalta la mansión Puntos: 25
Recupera tu mansión.

Alguien voló sobre... Puntos: 20
¿Vuelta a la realidad?.

Libera tu mente Puntos: 25
Termina el juego en cualquier dificultad.

En la oscuridad, como en casa Puntos: 50
Completa todos los capítulos de una Nueva partida+ en cualquier nivel de dificultad

Decisiones, decisiones Puntos: 5
No cooperes con Victor durante el interrogatorio.

Perrito piloto Puntos: 20
Obtén más de 1.000 puntos en cada uno de los juegos de la feria.

Secretos de familia Puntos: 25
Protege a Jenny.

Esto es solo el principio Puntos: 25
Encuentra a Swifty e interrógalo.

Escapa de la Hermandad Puntos: 25
Sobrevive al interrogatorio.

Aliados inesperados Puntos: 20
Escapa del manicomio con ayuda de dentro.

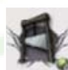
Entra en el infierno... Puntos: 25
Derrota a Victor.

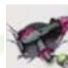
El don de la Oscuridad Puntos: 100
Termina el juego en nivel de dificultad Don.

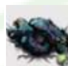
Ejército de un solo hombre Puntos: 10
Mata a 25 enemigos mientras te sacan del restaurante sin morir ni empezar desde un punto de control.

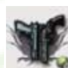
Las imprudencias se pagan Puntos: 5
Evita que te atropellen en el garaje.

Delicia demoníaca Puntos: 10
Mata a 15 enemigos mientras juegas como el oscuro.

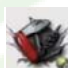

Ejecutor Puntos: 10
Mata a 50 enemigos con ejecuciones mientras juegas como Jackie.

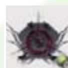

Las carga el Diablo Puntos: 10
Mata a 100 enemigos con la Canalización por armas de fuego mientras juegas como Jackie.

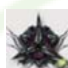

Cortar y huir Puntos: 10
Mata a 50 enemigos con tajos de los brazos demoníacos.

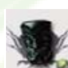

Doble diversión Puntos: 10
Mata a 100 enemigos empuñando dos armas distintas mientras juegas como Jackie.

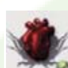

El karma es una putada Puntos: 10
Mata a un enemigo escudado con su propio escudo.


Asesino versátil Puntos: 20
Mata enemigos de 5 formas distintas en 30 segundos.


Jackie tiene talento Puntos: 5
Adquiere un talento en la campaña individual.


Muy talentoso Puntos: 25
Completa tres de los árboles de talentos de Jackie.

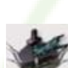

¡Mmm, esencia! Puntos: 10
Recoge 5 reliquias en la campaña individual.


Romántico Puntos: 5
Los tíos de verdad saben bailar


Cobarde Puntos: 20
Mata a Cedro Valdez.


Aprendices de Bonnie y Clyde Puntos: 20
Mata a Jean-Luc Lambert y Amélie Dubois.

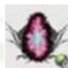

¿Por qué no llamé al 555-2368? Puntos: 10
Sobrevive al combate contra la bestia infernal.

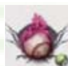

Ninjutsu oscuro Puntos: 10
Completa una misión como Inugami.

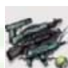

¡Son las 12 en algún lugar! Puntos: 10
Completa una misión como Jimmy.

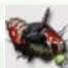

Has aceptado la Oscuridad Puntos: 25
Adquiere todos los talentos de un personaje en Vendetta.


El rey del enjambre Puntos: 10
Mata a 50 enemigos atosigados por un enjambre mientras juegas como Jackie.

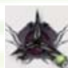

Chúpate esa Puntos: 10
Mata a 50 enemigos con agujeros negros mientras juegas como Jackie.


Listo para la primera división Puntos: 10
Mata a 50 enemigos lanzándoles objetos.


Por eso yo soy el jefe Puntos: 15
Impresiona a Dolfo de dos maneras distintas.

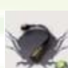

2 hombres, 1 pértiga Puntos: 25
Mata a 2 enemigos con una jabalina.

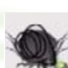

Tiro al plato Puntos: 10
Lanza a un enemigo por los aires y mátalo con disparos antes de que aterrice.


El chico tiene potencial Puntos: 10
Completa uno de los árboles de talentos de Jackie.


Sobrado de talento Puntos: 50
Completa todos los árboles de talentos de Jackie.


Cazador de reliquias Puntos: 50
Encuentra las 29 reliquias en la campaña individual.

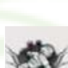

Quemó su mansión Puntos: 20
Mata a Luigi Palladino.

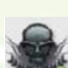

Chivo expiatorio Puntos: 20
Mata a Frank Marshall.


Problemas técnicos Puntos: 20
Mata al equipo de NewsWatch 6 compuesto por Tom Dawson, Bud Langley y Sara Stephens.


La Hermandad se desmorona Puntos: 50
Completa la campaña Vendetta.


Mujer despechada... Puntos: 10
Completa una misión como Shoshanna.


El vudú es más que una muñeca Puntos: 10
Completa una misión como J.P..


Has dado el gran golpe Puntos: 25
Completa 6 misiones exclusivas de la Lista de objetivos.


¡Os veo en la meta!


Ninja Gaiden


Ninja gaiden 2


¿Qué demon...?
Ninja Gaiden 3


Touch!


Maratón ninja
Sigh, mi orgullo...
Pepo'13

JUEGANDO

BY TRÉVERON



NINTENDO MUESTRA NUEVAS IMÁGENES DE "SUPER LUIGI BROS", UNA EXPANSIÓN DEL JUEGO DEL DÚO DE FONTANEROS PROTAGONIZADA POR LUIGI.

CIAO, FRATELLO! ¡PRECISAMENTE ME PILLAS FIRMANDO EL NUEVO CONTRATO PARA EL JUEGO QUE VOY A...



¡¿DE QUÉ VAS?! ¡¿DE QUÉ C**O VAS?!



¡TE DEJÉ JUGAR EN TU P**A MANSIÓN, GILIP***AS! ¿¡LUEGO UNA EXPANSIÓN!? ¡¡EL PROTAGONISTA SOY YO, CAB**N DE LAS PELOTAS!!



"SUPER LUIGI BROS, AVENTURAS EN LA UCI" ESTOS DE NINTENDO TIENEN UNAS IDEACAS...

HUM... ESTA EDICIÓN ESPECIAL INCLUYE LOS DLC "CONSIGUE ARRANCARTE EL ESTERNÓN DEL RECTO" Y "MI HERMANO ES UN JOD**O MALNACIDO"



HTTP://TREVERONSPARADOX.BLOGSPOT.COM